

CONSOLES

VIDEOSKI GAZIETTA JOLISKAIA OUNIVERSKOU

EXCLUSIF

NORTH & SOUTH:
TUNIQUES BLEUES
SUR NES

MEGADRIVE



PER FAMICOM



SEGA



NINTENDO



PC ENGINE



LYNX



LES AUTRES

ENFIN!

LA SUPER FAMICOM
IMPORTEE OFFICIELLEMENT
EN FRANCE!

БОННЕ
АННÉЕ

ROBOCOD SUR
MEGADRIVE:
PLUS FORT QUE
SONIC?

MICRO KID'S

L'EMISSION QUI GRANDIT, GRANDIT
20 MINUTES D'ACTUALITE EXPLOSIVE
SUR FR3 A PARTIR
DU MERCREDI 8 JANVIER



L 4129 - 5 - 29,00 F



N°5 JANVIER 1992 29 F. BELGIQUE: 195 FB- SUISSE: 8 FS-ESPAGNE: 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 \$ CAN. ISSN 1162-886

SPECIAL JAPON: SOULBLADER, CONTRAT SPIRIT, PHALANX...

NINTENDO, LA MARQUE DES SERVICES PLUS !



Service plus!



MERCHANDISING

6 camions, 33 voitures et 33 spécialistes sillonnent la France entière en permanence. Mission : mise en place et maintenance des 50 outils merchandising, meubles et PLV variée. Indispensables pour habiller vos vitrines et rentabiliser vos rayons.

Service plus!

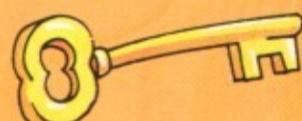


SERVICE APRES VENTE

Des taux stupéfiants : une console sur 100 et un jeu vidéo sur 1000 font fonctionner la garantie... Nintendo ne néglige pas pour autant son SAV. Grâce aux 15 techniciens ultraperformants, le délai de remise à niveau dépasse rarement les 24 heures.



Club
Nintendo®

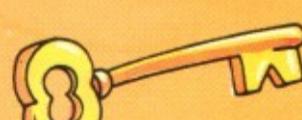


CLUB NINTENDO

Tout acheteur peut s'inscrire gratuitement au Club. Il pourra profiter de priviléges exceptionnels : cadeau de bienvenue, carte de membre, informations exclusives sur les nouveautés, offres préférentielles... Les consommateurs ne s'y trompent pas : plus de 600.000 inscrits début janvier 1992.



SOS
Nintendo®

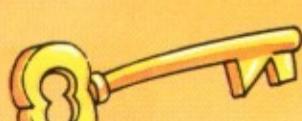


SOS NINTENDO (1) 34 64 77 55

C'est le grand service d'aide téléphonique aux Nintendomaniaques coincés dans un jeu ou avides d'en savoir plus. 35 conseillers répondent à leurs questions du lundi au samedi. Plus de 6000 appels par jour en moyenne, plus de 20.000 appels les jours "chauds".



3615
Nintendo®

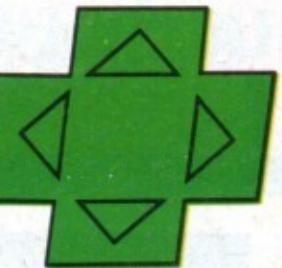


3615 NINTENDO

400 accès simultanés, Mario en direct, news du monde entier : le nouveau 3615 Nintendo est arrivé, encore plus complet et performant ! Avec 60.000 consultations minimum par mois, il se classe parmi les tout premiers services minitels français... après 18 mois seulement !

Nintendo®

CONSOLES



SUR

FR

GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 18 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.

Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives. Et aussi le Top des meilleures ventes de cartouches, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Consoles + qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

**Des jeux !
Des concours !
Des records !**

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 3 Megadrive, 2 Game Boy, 1 Supergrafx, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

match des champions

Je désire participer au :
concours de scénarios

records

Nom : _____

Prénom : _____

Age : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Téléphone : _____

Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Doupouidis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES

TILT
MICROLOISIRS

MICROMANIA

FR



CONSOLES + l'actualité sur toutes les consoles

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	24
PC ENGINE	28
NEO GEO	34
SUPER FAMICOM	38
NINTENDO NES	88
GAME GEAR	90
SEGA MASTER SYSTEM	92
LYNX	103
GAME BOY	116

MICRO KID'S L'EMISSION QUI GRANDIT

La rançon du succès ! Micro Kid's grandit encore : 20 minutes d'actualité explosive, sur FR3, tous les mercredis et les dimanches, à partir du 8 janvier ! Avec, en plus, des testeurs en direct sur le plateau.

SPECIAL JAPON

Banana San continue à traquer pour vous les avant-premières nippones. De la Super Famicom "3 étoiles" ce mois-ci avec, entre autres, Contrat Spirit, Soulblader, et Phalanx...

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

Micromania : Bugs Bunny II, Fortified Zone • Shoot Again : Prince of Persia, Sherlock Holmes • Ultima : Dragon's Eye, Gradius, Magical Chase, Raiden, Rolling Thunder II, Speedball II • et toujours les magazines japonais : Super Famicom Magazine, Beep Megadrive et Famicom Tsushin.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Art Alive (MD)	10	(NES)	88
Asterix (SMS)	126	Out Run Europa (SMS)	98
Back to the Future II (SMS)	92	Pengo (GG)	111
Bugs Bunny II (GB)	124	Phalanx (SFC)	14
Burning Fight (NG)	34	Prince of Persia (PCE)	52
Captain Planet (NES)	120	Putt and Putter (GG)	102
Contra Spirit (SFC)	8	Raiden (PCE)	28
Dahna (MD)	72	Robocod (MD)	44
Defender of the Crown (NES)	112	Rolling Thunder II (MD)	54
Double Dragon II (MD)	40	R Type Complete CD (PCE)	48
Dragon's Eye (MD)	56	Shadow Dancer (SMS)	114
F1 Grand Prix (MD)	70	Shadow of the Beast (MD)	50
Fighting Masters (MD)	30	Sherlock Holmes (PCE)	32
Fortified Zone (GB)	116	Soulblader (SFC)	6
G-Loc (SMS)	108	Speedball II (MD)	36
Gradius (PCE)	66	Super Adventure Island (SFC)	58
Hard Driving (L)	103	Super Fantazy Zone (MD)	16
Joe Montana II (MD)	62	Time Cruise II (PCE)	68
Laser Ghost (SMS)	118	Toki (MD)	12
Leaderboard Golf (GG)	90	Undeadline (MD)	24
Line of Fire (SMS)	122	Vicking Child (L)	117
Low-G-Man (NES)	104	Woody Pop (GG)	91
Magical Chase (PCE)	42	Zelda (SFC)	38
Maniac Mansion (NES)	94		
North and South			

Soulblader sur Super Famicom, un jeu intelligent qui rappelle Zelda. Au programme, des quêtes, encore des quêtes, toujours des quêtes !

3



6

NEWS

La soirée des Tilt d'or comme si vous y étiez ! Et les meilleures cartouches primées !

LA SUPER FAMICOM IMPORTEE OFFICIELLEMENT

Enfin ! Nintendo se prépare enfin à importer en France sa fabuleuse console 16 bits !

BD SONIC : LA SUITE

Les aventures de Sonic continuent. Mais comment notre hérisson est-il devenu tout bleu ?

PLANS : UNDEADLINE

Des niveaux complets, en photos. Vue panoramique

MAGICAL CHASE, BURNING FIGHT, BUGS BUNNY 2

Toujours plus de 70 pages de tests ! On vous a gâtés Super Adventure Island, Raiden, Time Cruise II, Dragon's Eye, Defender of the Crown, et l'extraordinaire Zelda

ROBOCOD : LE RIVAL

Le dernier jeu de plates-formes d'Electronic Arts, avec James Pond II en vedette, est fabuleux. Peut-il détrôner Sonic ?

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +
A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

SUPER ADVENTURE ISLAND

Encore un plan tout en couleurs !

TIPS

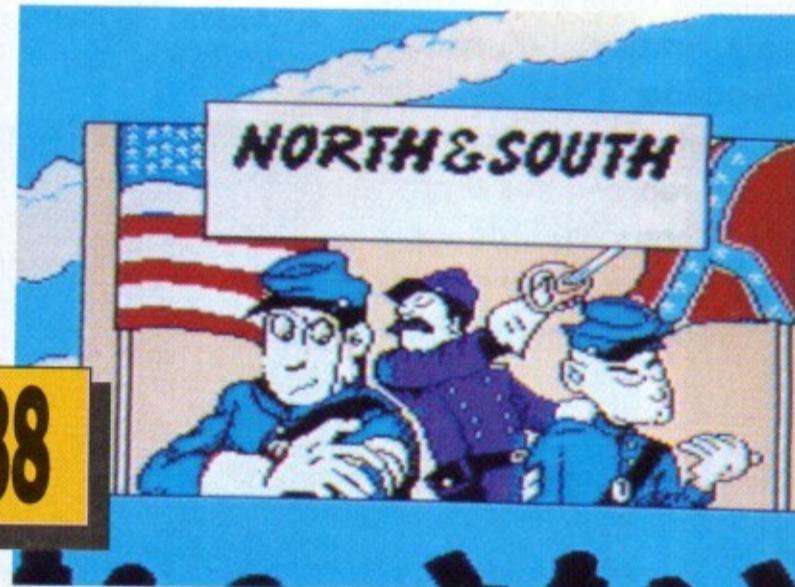
Le plan de "A boy and his Blob", plein d'astuces sur Starflight, et quelques secrets pour doper votre Game Boy.

CONCOURS TIPS

Glasnost sur tous les jeux !

NORTH & SOUTH : LES TUNIQUES BLEUES SUR NES

Voici, en avant-première, le test de la cartouche la plus stratégique de la NES ! Du tout bon.



88

HIT PARADE

Le classement des meilleures ventes du mois établi avec l'aide d'Ultima, IDE-Euro Loisirs, Hazardous Area, Micromania, Auchan et Shoot Again. Et le hit-parade personnel de la rédaction !

COURRIER

Wieklen le Nain réclame davantage de lettres d'amour !

SUPPLEMENT D'ENQUETE

Dites-nous tout sur Consoles + ! Nous avons les moyens de vous faire parler !

PETITES ANNONCES

Une grosse ration, ce mois-ci. Faites votre marché !

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX

Mais en y jouant, pardi ! Ensuite, nous utilisons notre grille de notation, qui vous est ici largement expliquée.

58

76

84

128

130

135

136

146

Salutoff !

J'arrive des forêts lointaines de Transylvanie. Dracula vient de rompre ses liens avec l'URSS et a déclaré son château république indépendante. Maintenant, le don du sang est obligatoire toutes les nuits entre 2 et 3 heures. J'ai décidé de fuir.

Là-bas, j'étais magicien et voyant. Rien ne m'échappe de l'avenir, sauf ce qui est imprévisible. J'ai trouvé un petit boulot à Consoles +. Ils m'ont donné comme boule de cristal une vieille console Atari 2600. C'est très bien, je regarde par la fente obscure de la cartouche et j'aperçois des ombres dans ce vide insondable.

L'année 92 sera très riche.

Voici mes prévisions :

- Les Japonais mangeront des sushis. Ils prendront aussi le métro le soir, à l'heure de pointe. Banana San sera serré comme une sardine au milieu d'eux.

- Nan... Nun... Nintendo importera officiellement la Super Famicom ou la Super NES en France dès avril prochain ! Le prix ? Une étiquette... 1 490 F... Je vois des manifestations de joie immenses ! Je vois aussi des bandes d'acheteurs en colère de SFC japonaises qui cassent tout sur leur passage ! Je vois des heurts terribles ! Des massacres ! Une guerre civile !

- Ah, désolé, je ne vois pas de console 32 bits Sega ! Non, vraiment pas. Mais le Mega CD connaîtra un très, très grand succès. Oh, je vois aussi, dans l'ombre, un CD Nintendo qui s'approche... La conquête de l'Europe sera un affrontement titanique !

- La Geo-Neo de SNK continuera son petit bonhomme de chemin. Mais SNK se tournera davantage vers le marché des machines d'arcade.

- La Geo-Neo s'appellera la Neo-Geo.

- Je vois NEC penché sur une nouvelle console... Ce sont des gens d'Hudson qui la bricolent... Attendez... Oui, ce serait une 32 bits... Mais l'image est floue... Oui, oui, je vois une 32 bits...

- La Sega Master System marchera à l'électricité. Il faudra la brancher sur une prise de courant.

- Mais c'est tout petit ! Qu'est-ce que c'est ? Ah, une portable... Oui, l'écran est en couleurs. Je discerne vaguement une inscription... Game... Game Girl... Ah, c'est flou ! Dommage. Ça vous intéresse ? Une 8 bits ? Une 16 bits ?

Désolé, ce n'est pas net. Mais il y a quelque chose en préparation pour bientôt, c'est sûr...

- Oh, je vois aussi une émission de télé ! Micro Kid's ! Elle existe déjà, non ? Mais elle grossit, elle grossit, elle grossit ! Maintenant elle dure 20 minutes ! Elle est toujours rediffusée le dimanche matin ! Et il y a des joueurs-testeurs en direct sur le plateau !

Maintenant, laissez-moi... Toutes ces visions merveilleuses m'ont épuisé. Je vais me reposer pendant un an, pour vous donner le temps d'apprécier mes qualités de voyant. Oui, oui, je me vois faisant de nouvelles prévisions pour 1993 ! Mais l'image est floue.

Ivan-Mikaël Mamanovitch

EDITO

SOULBLADER

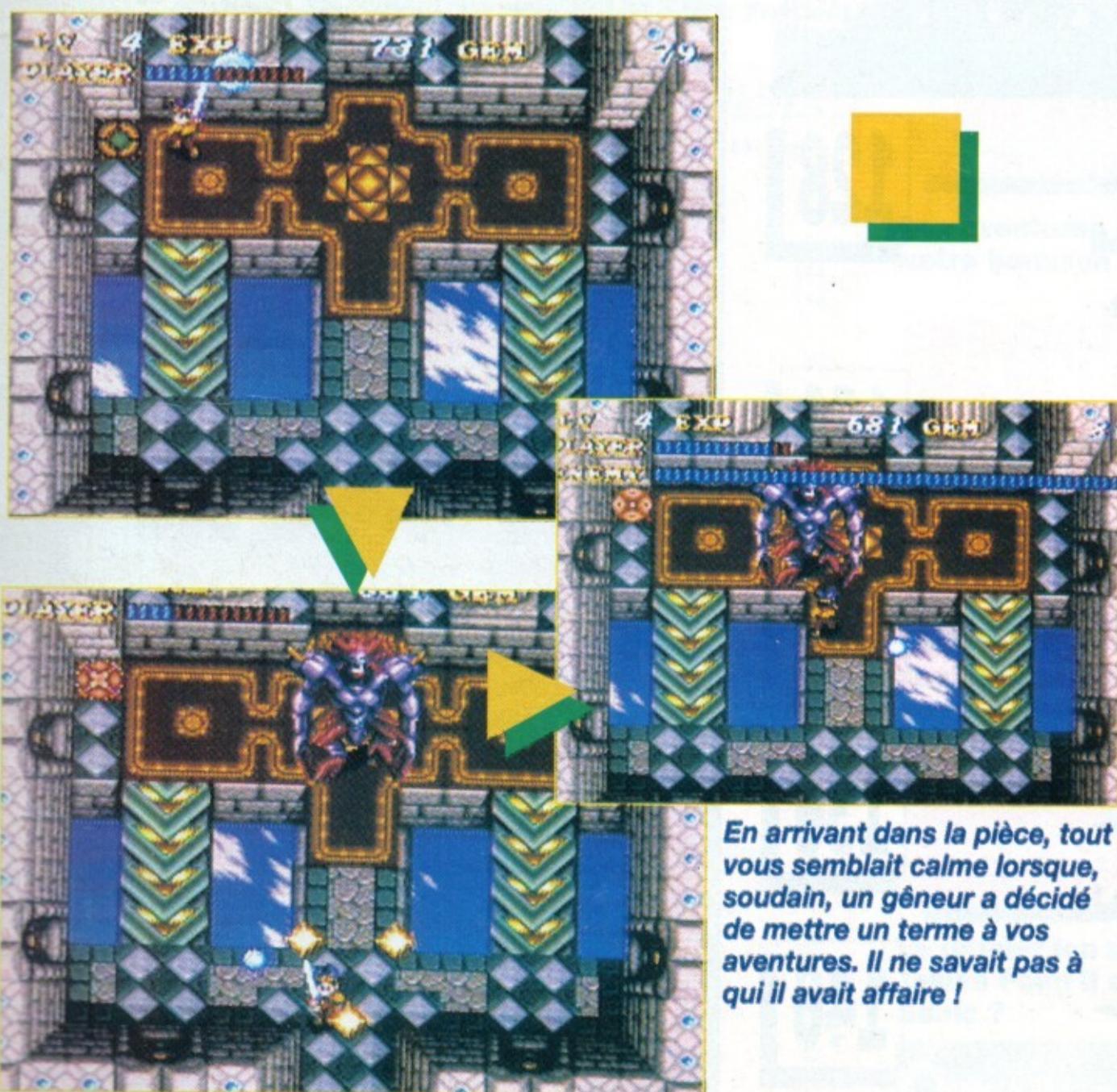
Illeloua ! L'Enix nouveau est arrivé. Cet éditeur japonais nous avait proposé une petite merveille au moment de la sortie de la Super Famicom de Nintendo, je veux parler de Actraiser. A l'époque, cette cartouche dévoilait de façon éclatante les capacités de la nouvelle console. Le jeu possédait un des scénarios les plus riches qui soit et mêlait étroitement arcade et jeu de réflexion. Là encore, les auteurs ont voulu proposer un jeu malin qui fasse plus appel à l'intelligence du joueur qu'à ses réflexes. Il ne s'agit plus seulement de créer son monde, comme dans Actraiser. Ce jeu-ci s'inspire plus de programmes d'aventure-action tel Zelda no Densetsu (la légende de Zelda). D'ailleurs, la visualisation en vue aérienne plongeante reste très proche de celle de Zelda. Retrouvant un univers d'heroic fantasy, vous guidez votre personnage en accomplissant une série de quêtes. Notre héros, en cours de route, collecte des gemmes. Chaque combat remporté augmente son niveau d'expérience. En explorant de nombreux donjons, il récupère différentes armes qui lui faciliteront la tâche (épée plus puissante, armure...) ou encore des objets magiques qui lui permettront d'accéder à des endroits spéciaux. Bien souvent, ces précieux objets sont défendus par des gardiens imposants. En cas de combat, l'arcade reprend ses droits : deux niveaux de vie apparaissent en haut de l'écran, celui de votre personnage et celui du monstre à liquider. Les pièges, les cachettes à découvrir, les énigmes à résoudre devraient vous occuper pendant des heures.



▲ Même les replis des montagnes dissimulent des endroits à explorer.



▲ Un arbre creux et son occupant.



En arrivant dans la pièce, tout vous semblait calme lorsque, soudain, un gêneur a décidé de mettre un terme à vos aventures. Il ne savait pas à qui il avait affaire !



▲ Plutôt mal famé ! Mais, généralement, plus il y a de monstres plus il y a de chances pour que vous fassiez des découvertes intéressantes.



Les animaux de la forêt peuvent
être une bonne source de renseignements... mais en japonais.

Une ressemblance
évidente avec certains
passages de Zelda.



Ne négligez pas les
villages lors de votre explo-
ration.



**COMBAT
CONTRE UN DRAGON
LANCE-FLAMMES**



CONTRA SPIRIT

Konami nous propose, avec cette cartouche, une adaptation d'un coin-up qui est sorti il y a quelques années. Il vous place dans la peau d'un Rambo armé jusqu'aux dents qui va affronter une multi-foultitude d'adversaires dans un univers post apocalyptique. Deux joueurs peuvent joindre leurs forces pour affronter les innombrables dangers et pièges qui les attendent. Chaque personnage peut ramasser des bonus qui le transforment en armurerie ambulante. Le joueur, suivant le type de danger qu'il a à affronter, changera d'arme : du fusil-mitrailleur au lance-flammes, en passant par le lance-grenade, une arme très utile, les grosses balles qui arrosent particulièrement bien ou encore le laser ! Une des caractéristiques de ce jeu est de permettre au joueur de tirer à peu près dans toutes les directions, selon un principe très proche de *Midnight Resistance*. La seconde grande originalité est de pouvoir basculer d'une vue traditionnelle, où l'action se déroule selon un scrolling horizontal, à des niveaux dans lesquels les scènes sont vues en perspective aérienne et où le joueur doit alors se déplacer verticalement. Les graphismes du jeu sont convaincants. Les décors sont basés sur des couleurs un peu ternes, qui renforcent l'aspect "monde désolé" du jeu et lui donnent une certaine unité.



Eventrant la lourde porte d'acier, un monstre gigantesque s'approche de vous en se dandinant.



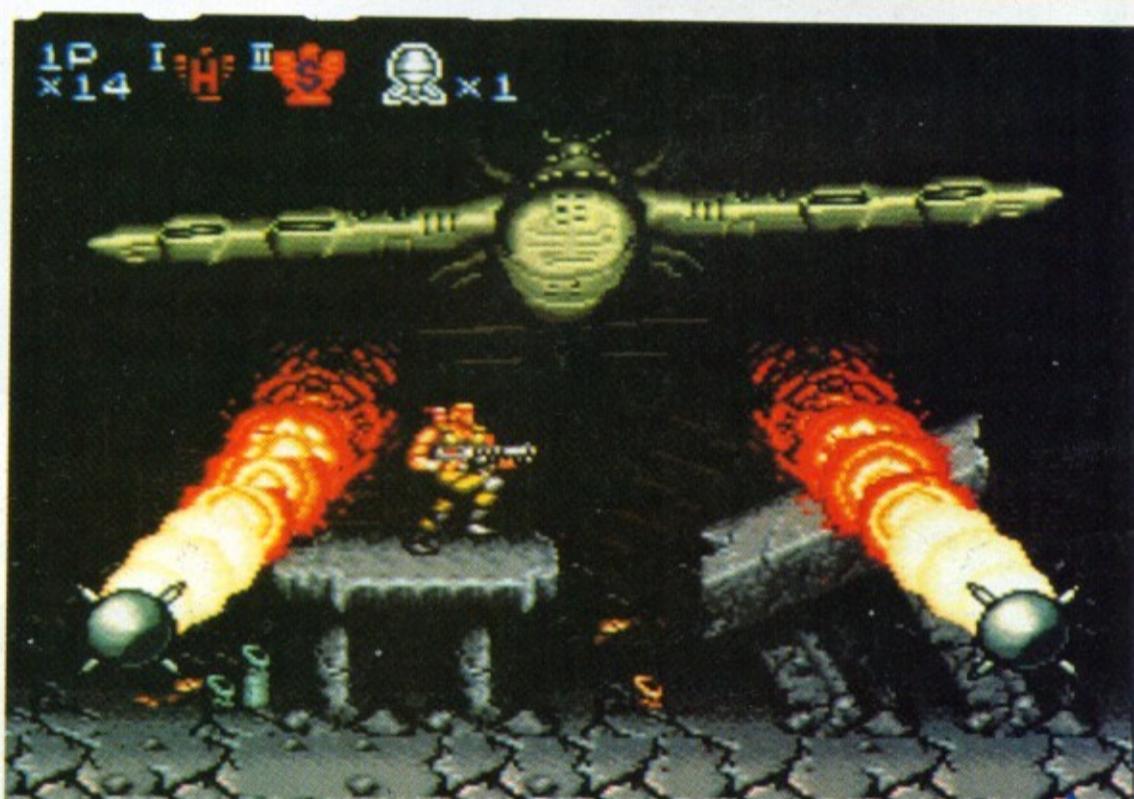
A deux, le jeu prend une autre dimension.

Paysages désolés, villes ravagées, plates-formes à escalader un peu partout



Du fond de l'écran, deux missiles surgissent de l'appareil ennemi vers vous. L'effet de perspective est bien réalisé et vous avez vraiment l'impression qu'il vous fonce dessus !

voici les ingrédients de base de Contra Spirit.

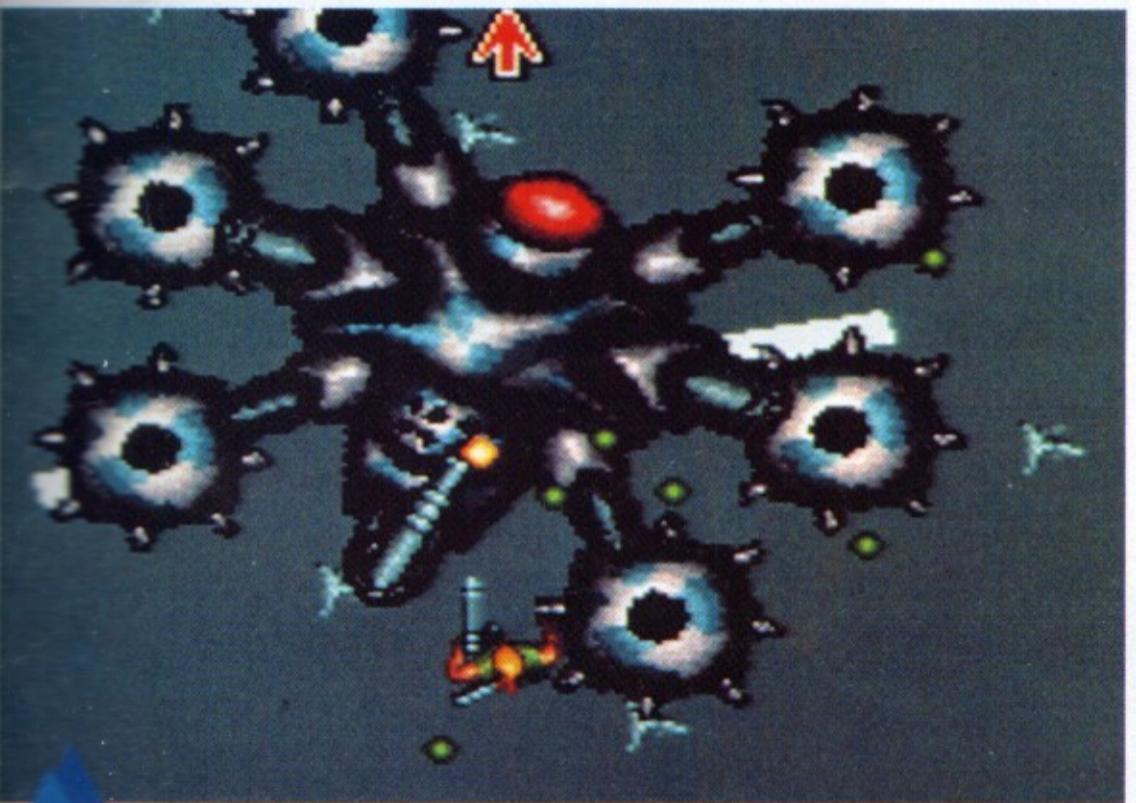


Konami • Sortie sur Super Famicom
au Japon : février 92



Une des armes les plus efficaces qui vous permettra de progresser rapidement dans ce labyrinthe.

Un petit char à exploser et c'est reparti comme à Dien-Bien-Phu ! (C'est un peu hard ! ndlc.)



Un robot immonde s'approche de vous, monstrueuse araignée de métal. Une arme dans chaque main, vous commencez à ouvrir le feu. Mais les tirs ne sont pas assez puissants pour en venir à bout rapidement. Le laser, en revanche, se révèle très efficace et, dans quelques secondes, vous aurez fini de détruire les différents centres névralgiques de la bête immonde.



Face à ces deux gaillards, le robot-scolopendre n'a aucune chance.





Sega • Sortie sur Megadrive au Japon : date non communiquée

Vous en avez marre de tirer sur des petits pixels qui se baladent à l'écran ? Promenez-vous en bas puis de bas en haut d'un écran même s'il s'agit d'un hérisson, tel un haricot du Mexique, ne vous satisfait plus ? Faire tourner sur un circuit pendant des heures ne vous fait plus plaisir ? Il ne reste alors que deux solutions : abandonner Megadrive et entrer dans la Légion, ou bien attendre l'impatience Art Alive.

Art Alive est LA cartouche de Sega qui va nous faire oublier les pixels.



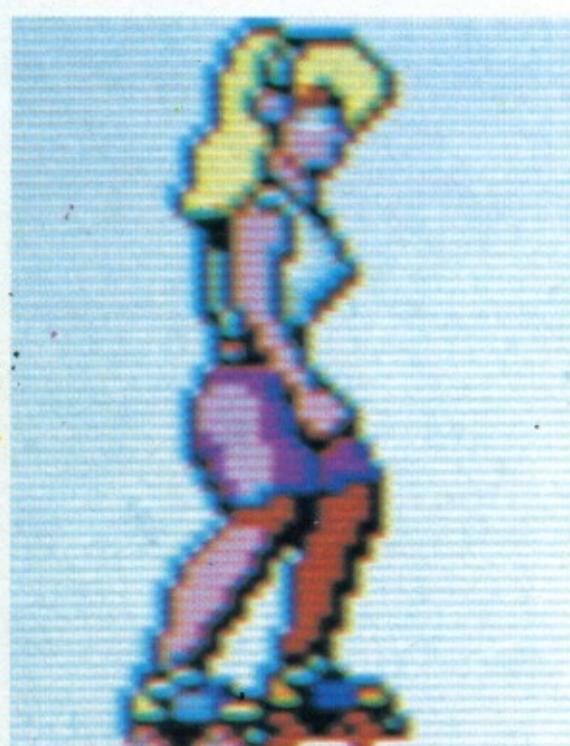
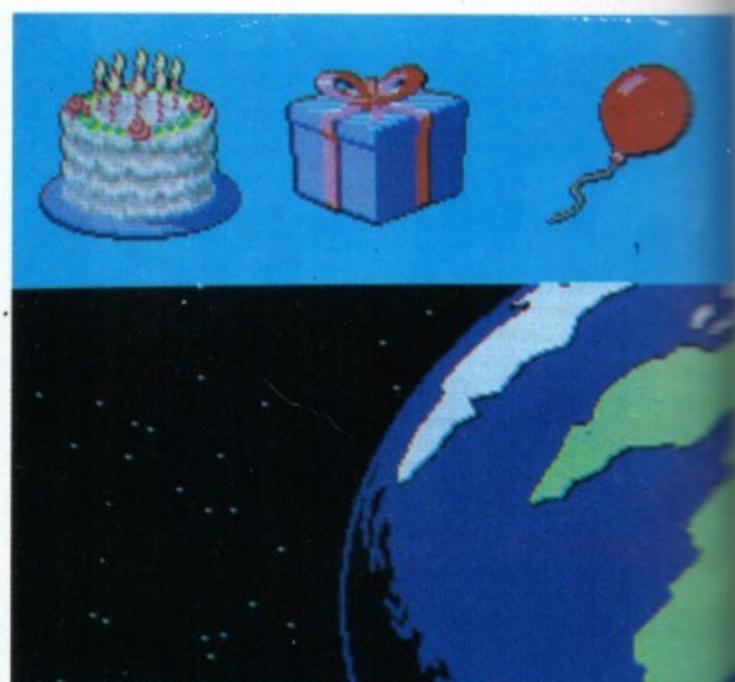
■ COMMENT FAIRE !



Comment commencer par choisir un fond. Dans la bibliothèque d'images, j'ai choisi ce dessin représentant notre globe, et je l'ai colorié.



Il ne me reste plus qu'à choisir de la même façon un sprite.



Pour donner une impression de mouvement, il faut dessiner une succession de sprites qui s'enchaînent comme cette patineuse...



vraie nature. Jusqu'à présent on vous prenait pour un tueur d'aliens un peu psychopathe parce que vous aviez explosé le high-score du dernier "shoot-them-kill" de votre console préférée.

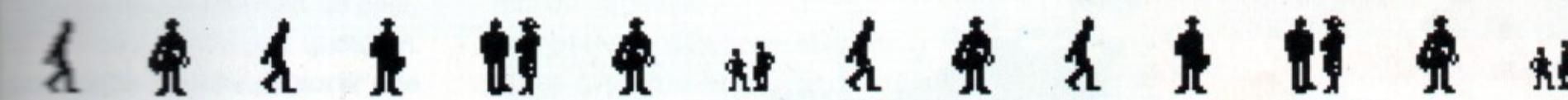
Mais désormais on va découvrir votre côté fleur bleue, celui qui vous fait hurler à la mort les nuits de pleine lune, qui vous fait écouter des menuets du XVII^e siècle, qui vous pousse à peindre des graffitis... Bref, qui exacerbe vos pulsions artistiques !

Cette cartouche est assez spéciale. Il ne s'agit pas d'un jeu, mais d'un utilitaire grâce auquel vous allez pouvoir dessiner et animer de véritables petits dessins animés. Pour ceux qui ne sont pas très doués en dessin, le programme permet d'utiliser tous les instruments de dessin

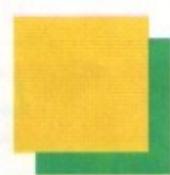
de base qu'on est en droit d'attendre sur une palette graphique : dessin main libre, lignes, figures géométriques, pot de peinture pour colorier des zones... Vous pouvez ainsi sélectionner l'épaisseur de votre trait de crayon, choisir une couleur parmi une palette de 16 couleurs ou même changer de palette. Une fois réalisé le dessin qui va vous servir de fond, il ne vous reste plus qu'à dessiner ou à importer de la bibliothèque, le sprite que vous allez animer. La dernière étape consiste à définir le chemin par lequel vous allez faire passer votre sprite.

Michel-Ange était un passionné des beat-them-all qui s'ignorait. Pourquoi ne seriez-vous pas un artiste qui se cherche, en barbouillant ses cahiers de texte de "petits Mickeys" ?

LE JAPON EN DIRECT



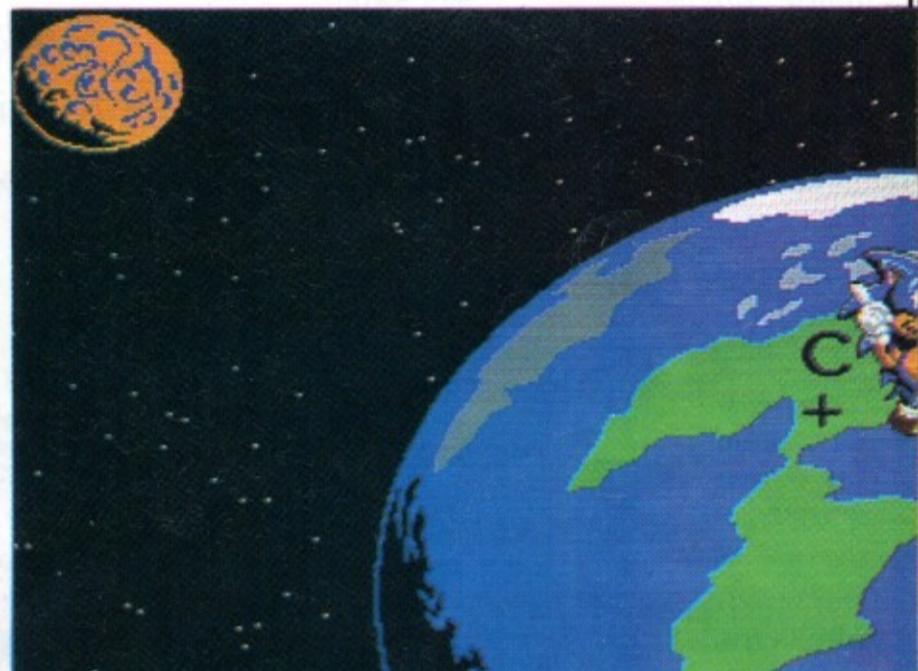
QUEL EST VOTRE DESSIN ANIMÉ ?



Sonic fera parfaitement l'affaire. Je le charge et je choisis une trajectoire en forme de vague.

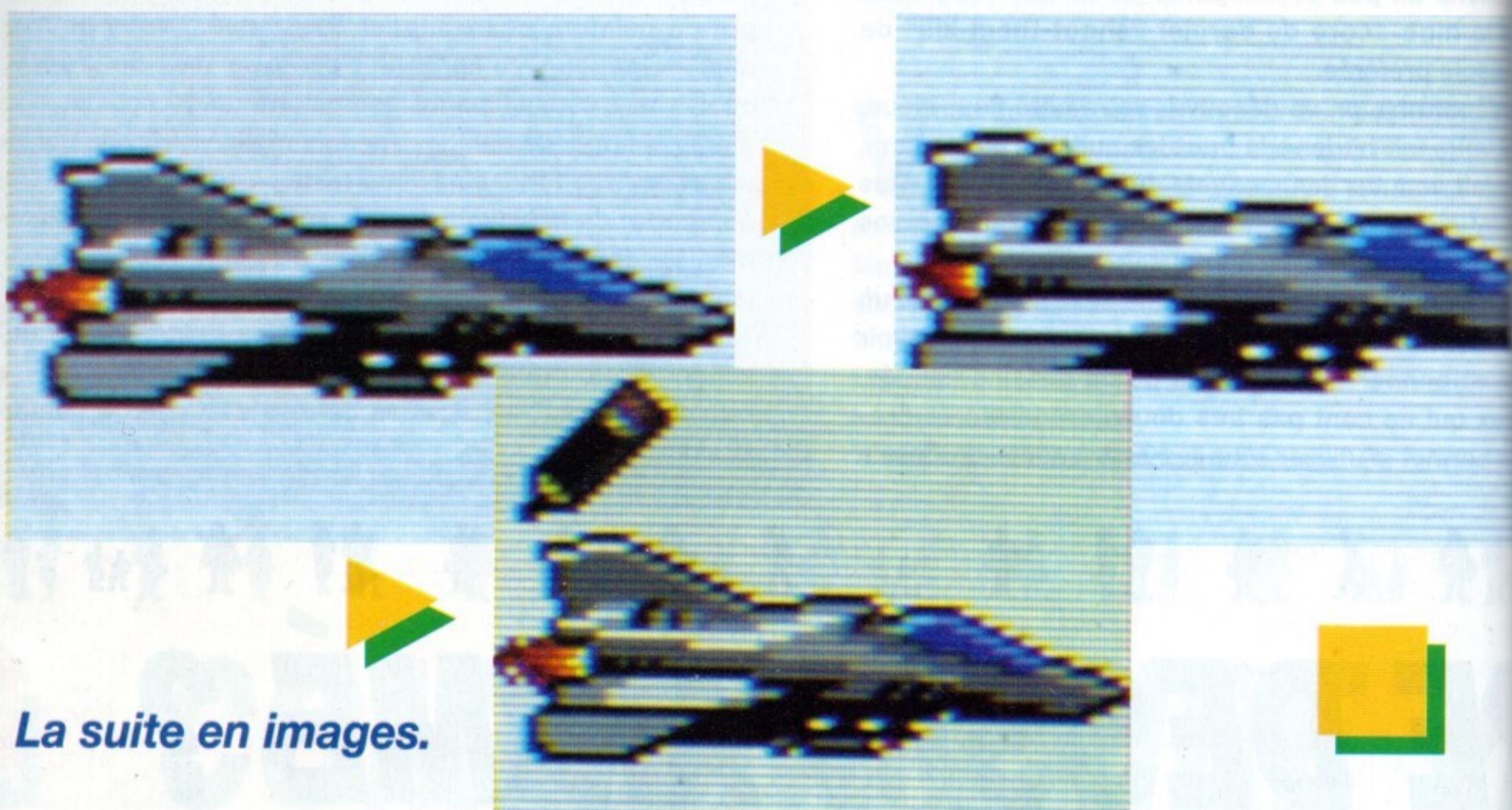


Il ne me reste plus qu'à admirer le résultat de mon travail qui m'a pris cinq minutes à peine !



Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • R

... ART ALIVE



La suite en images.

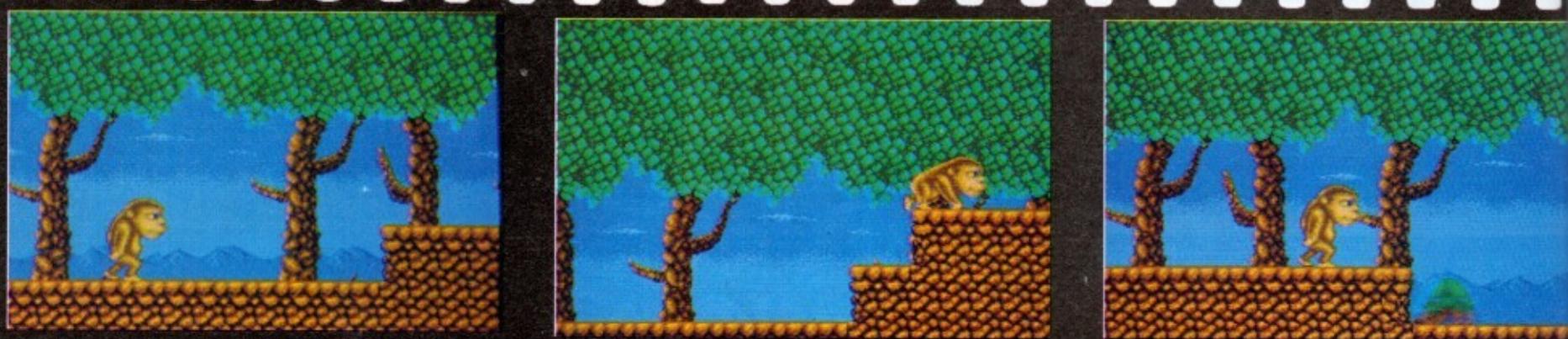
TOKI

Mega • Sortie sur Megadrive au Japon : 31 janvier



Le célèbre Toki a pour nom japonais Ju. Le sorcier vous a transformé en singe pour ravir votre douce et tendre fiancée. Vous lancez à sa recherche. Vous pouvez marcher debout ou à quatre pattes. Vous crachez des projectiles meurtriers et possédez la possibilité de vous déplacer presque dans tous les angles en bougeant la tête. La route est longue jusqu'au repaire du sorcier, et pleine de pièges. La sample version que nous vous présentons a été reçue montrait le tout début du jeu. Dans la version finale, les différentes indications qui sont au bas de l'écran pour les programmeurs auront disparu.

puis votre plus jeune âge, on vous dit que vous êtes malin comme un singe ! C'est le moment de le prouver avec ce programme...



BRUITS

BRUT REPORT OF UNDERGROUND INTELLIGENCE TECHNOLOGICAL SECTION

Nintendo m'avait affirmé, il y a quelques mois de cela, qu'il n'était pas question pour cette société de sortir une Game Boy couleur car l'objectif de Nintendo était de faire une machine très grand public, et les ingénieurs de cette société n'avaient toujours pas réussi à trouver un écran couleur à un prix abordable.

Et bien, grande nouvelle, il semble que Nintendo ait enfin réussi à trouver l'écran adéquat, c'est-à-dire couleur, ne consommant pas trop de piles et bon marché. En effet, depuis décembre, les premiers éditeurs ont reçu des prototypes et commencent à travailler dessus. Le prix de cette petite merveille devrait tourner aux alentours de 99 dollars.

incriminent Nintendo. Après avoir mis en cause la compétence des programmeurs, après avoir mis en cause des différences de fréquence entre le processeur principal et les coprocesseurs, voilà que la dernière thèse qui circule incrimine un des nombreux bugs de la machine. La documentation technique pour programmeurs préciserait que, dans certains cas, si on utilise un certain nombre de sprites à l'écran... eh bien Nintendo avoue qu'il ne sait pas très bien ce qui ce passe mais que le résultat peut être des ralentissements, alors qu'à d'autres moments, avec les mêmes conditions, tout se passera bien ! Enfin, ils ont au moins le mérite de reconnaître leurs bugs, j'en connais d'autres qui...

Taito cherche désespérément des programmeurs Super Famicom. Cette société ne croyait pas au succès commercial de la SFC et a pris le train en marche. Devant le raz de marée SFC, l'éditeur a changé son fusil d'épaule. Actuellement, des tas de programmeurs internes sont en train de se former aux délices du 65C816 mais ils ne devraient pas être opérationnels avant quelques mois.

Pour apporter un peu d'eau au moulin du roman qui fait pleurer les chaumières "Mais-d'où-viennent-les-ralentissements-de-la-Super-Famicom ?", les dernières supputations

Résultat des premières ventes de Mega CD : 30 000 unités parties la première journée. En gros, à la fin du premier jour de commercialisation du Mega CD, il n'y en avait plus dans aucun magasin de Tokyo !

Mega CD (suite) Sega a prévu quatre formats de BIOS (un pour l'Europe, un pour les USA, un pour l'Asie et un pour le Japon) et trois formats de CD (Europe, japon et USA). Pour quelle raison ? Tenter de contrôler plus étroitement les ventes et casser les reins des magasins qui font de l'importation parallèle. Wait and see...

COCONUT

MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier

Tel 67 58 58 88

GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 Grenoble

Tel 76 50 99 41

PARIS ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

Tel (1) 45 00 69 68

PARIS REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

Tel (1) 43 55 63 00

MARSEILLE
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

Tel 91 33 69 83

Le COCOCLUB c'est trop SUPER!

de nouveaux copains, des rédues pas possibles, des échanges... !

Pas de problèmes, tu achètes une machine et COCONUT t'offre ta carte club !

Tous les magasins COCONUT sont ouverts les Dimanches 15 et 22 Décembre

LES CONSOLES

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur 1290 F
------------------	---------------------------------	--

MEGADRIVE

Centurion	475	1941 SGX	445	Castlevania II	245
EA Hockey/NHL Hockey	475	Caddash	390	Megaman	245
El Viento	449	Final Match Tennis	340	Revenge of the Gator	195
Mercs	449	Legend of Tomna	390	Robocop	195
Phantasie Star III	595	Neutopia II	390	Rc Pro Am	269
Road Rash	449	Ninja Spirit	340	Spiderman	195
Shadow of the Beast	445	Panza Kick Boxing	390	Super Marioland	195
Speedball II	445	PC Kid II	340	The Simpsons	269
Street of rage	395	Populous	340	Tortues Ninja	219
Toe Jam and Earl	445	Super Long Nose Goblin	340	Tortues Ninja II	269

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS

PRIX AU 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST

3 D Construction Kit	325	Amnios	245	Croisière pour un Cadavre	345
Deuterios	285	Battle Isle	295	Eye of Beholder II	295
Final Fight	245	Deuterios	285	Leisure Suit Larry V	395
Formula One Grand Prix	345	Intelligent Strategy Games	269	Lord of the Ring II VF	345
Megalomania	280	Lotus Turbo II	245	Mega Fortress	349
Populous II	285	Return to Europe	149	Might and Magic III	395
Silent Service II	345	Rugby The World Cup	225	Police Quest III	395
The Simpsons	245	Shadow of the Beast III	345	Secret Weapon of Luftwafe	395
Tip Off	245	Silent Service II	345	Willy Beamish	395
Utopia	245	Tip Off	245	Wing Commander II	395

**AMIGA 5000 + 1 MEGA RAM
NOUVEAU WORKBENCH
2990F**

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 12 H 30 ET DE 13 H 30 A 19 H.

Nom :
(en majuscules)

BON A DÉCOUPER ET A ADRESSER À :
COCONUT VPC
13, BOULEVARD VOLTAIRE
75011 PARIS

Adresse :

TITRES

PRIX

Code Postal :

.....

+ 20 F

Ville :

.....

+ 30 F

Tel :

.....

Votre machine :

.....

DECEMBRE 91

Frais de port
 cheque
 contre remboursement
Console (forfait de 100 F)

Vous venez d'être largué par le Midas. Au-dessous de vous, se trouve la cité qui s'étend sur des milliers de kilomètres.



Ce shoot-them-up est sorti originellement sur un ordinateur japonais, le X 68000, aux capacités très proches du FM Towns. Il s'est taillé un beau succès principalement grâce à sa rapidité et à de splendides décors.

Malheureusement, la version SFC a perdu un peu des fabuleux dégradés de couleurs que possédait la version X 68000. Vous pilotez un intercepteur, le A-144 Phalanx. Largué par votre vaisseau-mère, le Midas 1137, vous partez casser de l'alien dans un monde futuriste en l'an 2219. Les combats se déroulent tout d'abord dans le ciel d'une mégapole à la Blade Runner. Puis vous poursuivrez vos exploits au sein d'un complexe inondé par les flots mais très efficacement gardé. Enfin, les deux niveaux suivants vous emmèneront dans des tunnels souterrains.

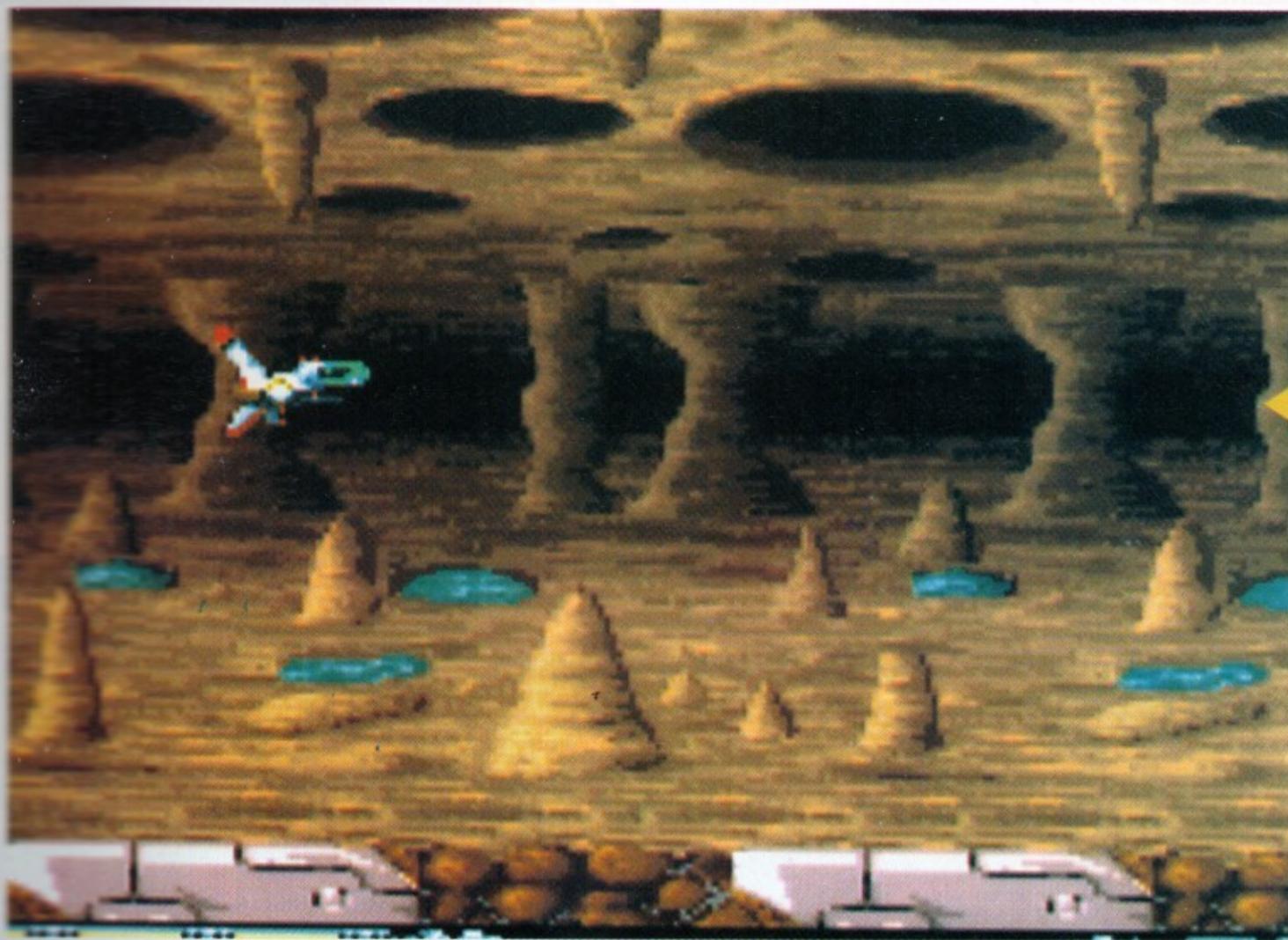
PHALANX

Kemco • sortie sur Super Famicom au Japon : mars 92



Le module à votre gauche marqué d'un A va vous permettre de dopé un peu votre artillerie !

Ne vous croyez pas à l'abri au-dessus de la surface. Ces robots-poissons surgissent de temps en temps hors de leur élément liquide.

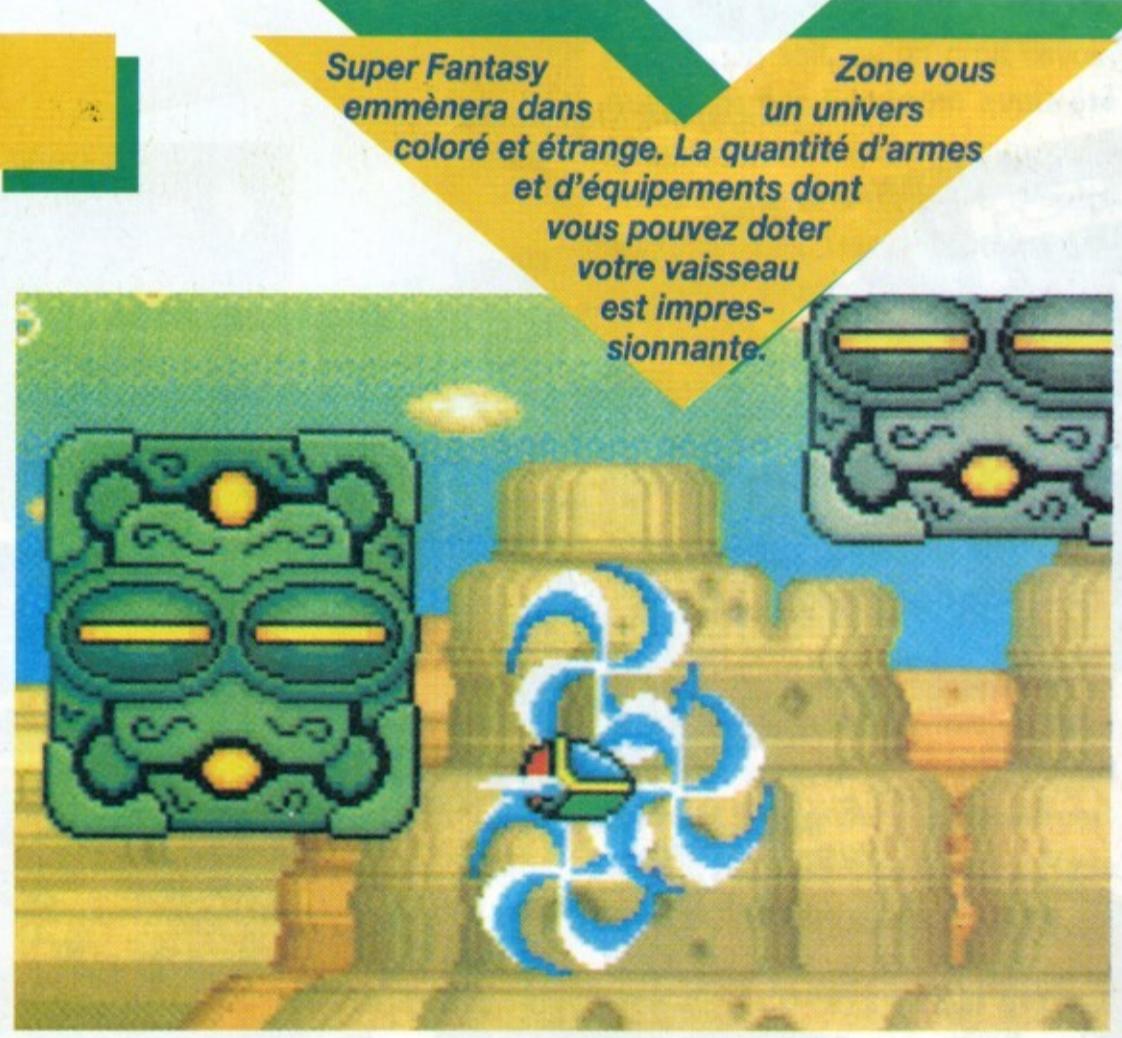


Ça paraît vide comme ça, mais je peux vous garantir que, dans les prochaines secondes, cet écran va être aussi fréquenté que la place de la Concorde à 5 heures de l'après-midi un vendredi !

SUPER FANTASY ZONE

Sun Soft • Sortie sur Megadrive au Japon : janvier 92

La version MD de Super Fantasy Zone est superbe et haute en couleurs... pastel. On retrouve la planète de l'espèce de petit machin qui ressemble à une cabine d'hélicoptère dotée d'ailes. A l'intérieur d'un vaisseau qui a exactement la même apparence que lui, il affronte des adversaires étranges sur des mondes loufoques. Au début de chaque nouvelle planète, c'est-à-dire aussi à chaque nouveau niveau, il peut acquérir des armements ou équipements supplémentaires contre espèces sonnantes et trébuchantes dans des magasins-ballons dirigeables. A chaque fois qu'il réussit à anéantir un de ses adversaires, ce dernier laisse place à une pièce de monnaie qui rebondit plusieurs fois avant de disparaître. Chaque monde contient un ou plusieurs gardiens qu'il faut vaincre avant de passer à une planète différente. La version MD est belle et amusante. Elle n'a que deux défauts : les niveaux sont trop courts et le jeu est trop facile (je l'ai terminé en moins d'une demi-heure !).



Super Fantasy emmènera dans un univers coloré et étrange. La quantité d'armes et d'équipements dont vous pouvez doter votre vaisseau est impressionnante.

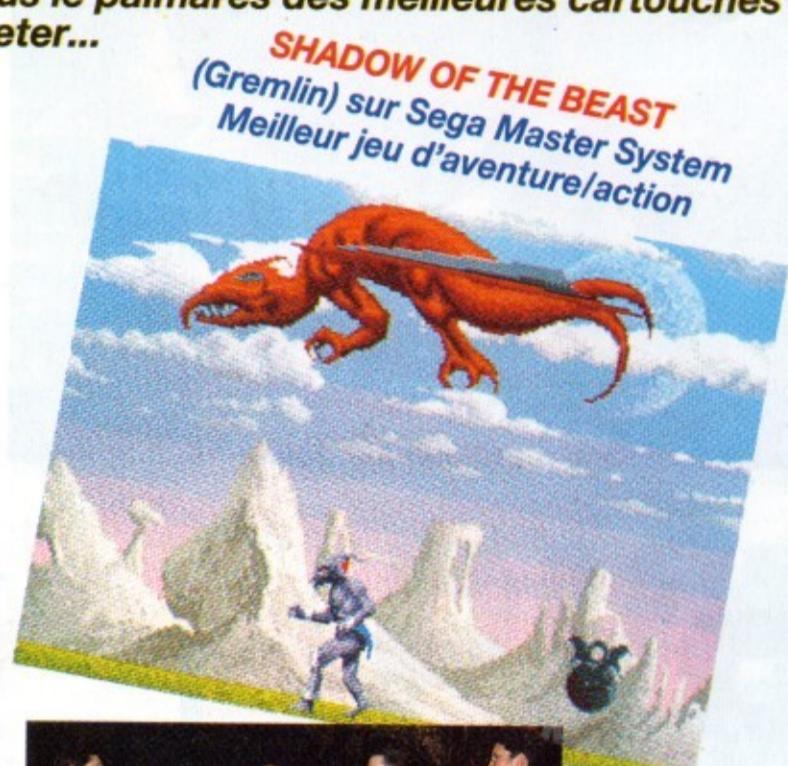


91 LE PALMARES DES TILT D'OR/CANAL +

Une soirée de gala que même les Américains nous envient ! C'était le 2 décembre dernier, au Cirque d'Hiver à Paris, et tous les fabricants, tous les éditeurs, tous les programmeurs, tous les journalistes étaient là pour la grand-messe des jeux sur micros et consoles ! Au fait, connaissez-vous le palmarès des meilleures cartouches ? Le voici. Maintenant, vous saurez quoi acheter...



CASTLE OF ILLUSION
(Sega) sur Megadrive
Meilleur graphisme



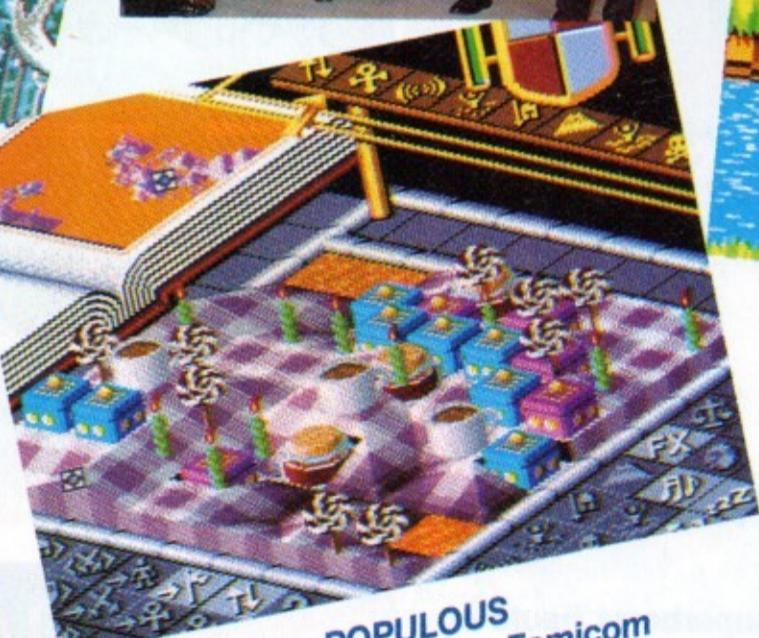
SHADOW OF THE BEAST
(Gremlin) sur Sega Master System
Meilleur jeu d'aventure/action



FINAL MATCH TENNIS
(Human Creative Group) sur PC
Meilleure simulation sport



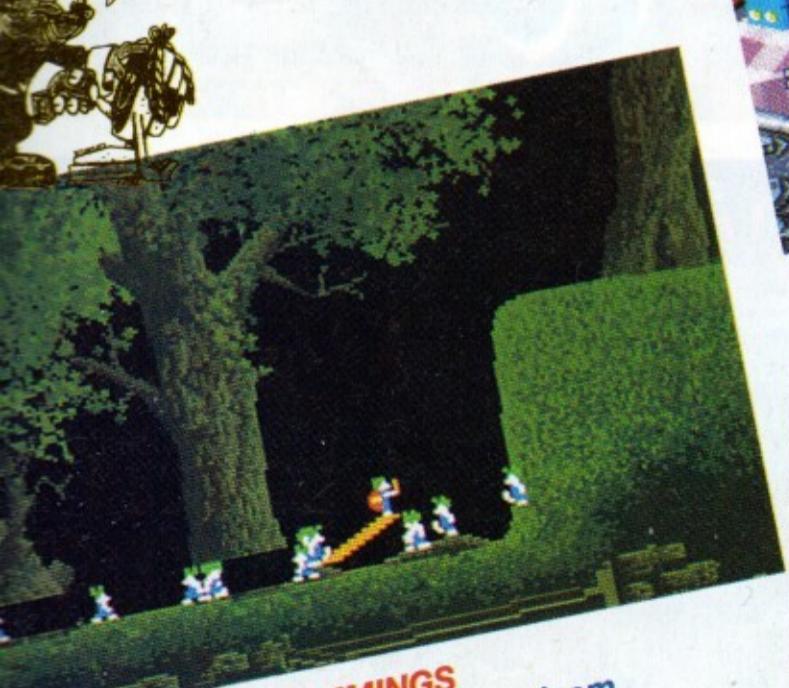
SPRIGGAN
(Nazac) sur PC Engine CD-Rom
Meilleur shoot-them-up



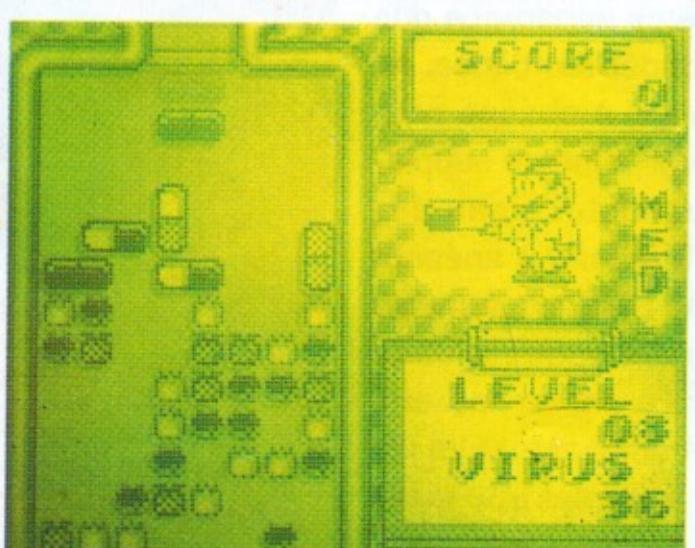
POPULOUS
(Imagen) sur Super Famicom
Meilleur jeu de stratégie



SONIC
(Sega) sur Megadrive
Meilleur jeu de plates-formes
et Tilt d'or Micro Kid's



LEMMINGS
(Psygnosis) sur Super Famicom
Jeu le plus original



Dr MARIO
(Nintendo) sur Game Boy
Meilleur jeu d'action/réflexion



SHINING IN THE DARKNESS
(Tekmagik) sur Megadrive
Meilleur jeu de rôle



SUPER GHOULS'N GHOSTS
(Capcom) sur Super Famicom
Meilleur beat-them-all

ENFIN, La Super Famicom officiellement importée en France !!

Ça, pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle ! Nintendo s'est enfin décidé à nous faire profiter de sa fameuse console 16 bits. Pas tout de suite, quand même : vous devrez attendre avril prochain pour la voir apparaître sur tous les rayons.

Comment s'appellera-t-elle ? Super Famicom ? Super NES ? Super Super ? Franchement, nous ne le savons pas. Mais l'information la plus importante, c'est le prix annoncé : 1 490 F, mesdames, mesdemoiselles, messieurs ! Enfin, comptez 1 500 F, c'est plus juste... Quoi qu'il en soit, cela fait tout de même environ 800 F de moins que le prix actuel de la Super Famicom en import parallèle : intéressant ! On peut d'ailleurs imaginer que le prix de la console ira encore baissant... N'oubliez pas que la Megadrive avait commencé aux alentours de 2 500 F, puis était tombée à 1 800 F, puis à 1 200 F, et qu'elle ne coûte plus aujourd'hui que 950 F environ !

Un avenir radieux semble donc se dessiner pour la Super Famicom, qui devrait bientôt se placer en vraie et solide concurrente des autres 16 bits, à savoir aussi bien la Megadrive que la PC Engine Coregrafx.



Pas compatible ?

Il y a un "hic", quand même, pour les possesseurs actuels de Super Famicom japonaises : Nintendo affirme que la console française ne sera pas compatible avec les cartouches japonaises... La protection sera-t-elle "hard", à cause de la forme du logement de la cartouche par exemple, comme sur la Megadrive

française ? Ou sera-t-elle "soft", c'est-à-dire intégrée au système de la console ou à l'intérieur de la cartouche ?

Mystère. Seule consolation : l'espérance de voir arriver enfin des chefs-d'œuvre comme *Actraiser* avec manuel en français, ou comme le tout nouveau *Zelda*, avec des affichages-texte qui ne seront plus en japonais...

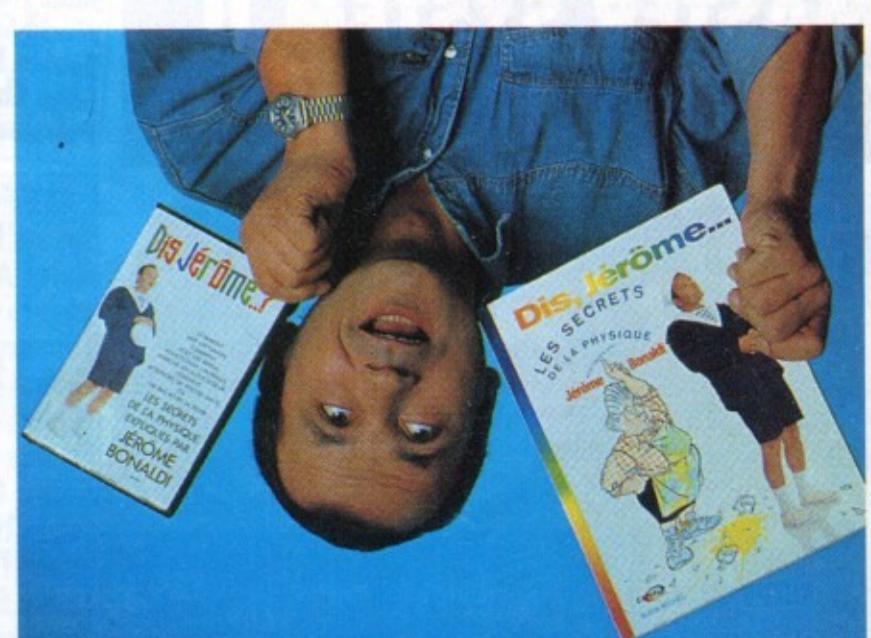
Un adaptateur 8 bits ?

Dernière surprise : Nintendo annonce la commercialisation simultanée d'un adaptateur 8 bits, c'est-à-dire pour les cartouches de la NES. On sait, ou on croit savoir, que la Super Famicom avait été équipée, dès sa conception, des processeurs nécessaires à cette compatibilité. Certains leur attribuent même la responsabilité de quelques ralentissements dans les animations des cartouches 16 bits... En tout cas, l'adaptateur séduira vraisemblablement bien des possesseurs actuels de NES qui, ainsi, ne perdront pas leurs jeux favoris. Voilà tout ce que nous savons. Nintendo fait pas mal de mystères mais, cette fois, la nouvelle est sûre, et c'est pour avril ! On peut même penser que la cartouche *Super Mario IV* sera incluse dans le package d'origine, mais qui sait ? Qui vivra verra...

DIS, JEROME

Comment vole un avion ? Comment lave le savon ? Comment marche un frigo ? Autant de mystères insondables que le séminant Jérôme Bonaldi, habitué des profondeurs de la physique fondamentale, familier des structures

primordiales de notre univers, grand profanateur des arcanes du cosmos, autant de mystères, donc, que le joyeux Jérôme explique, dévoile, et expectore au long d'une cassette vidéo tour à tour distrayante, visuelle et révélatrice.



NOUVEAU

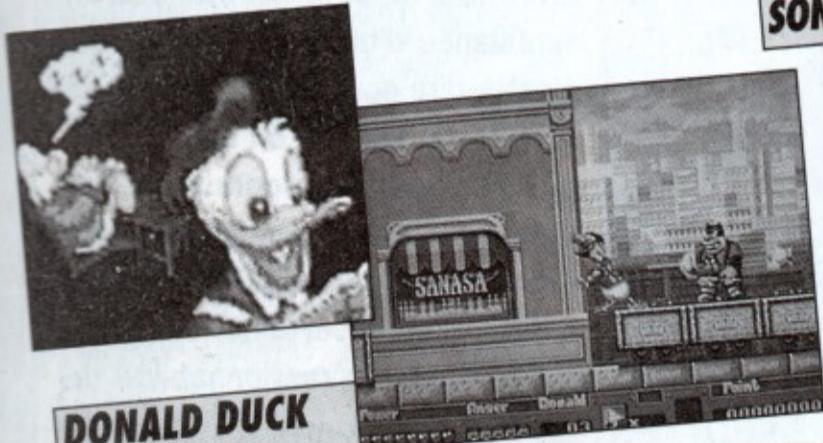
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) avec 1 manette de jeux

949F

LA CONSOLE MEGADRIVE
(française)
+ le jeu Altered Beas
+ 1 manette de jeux 1290F



VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur



DONALD DUCK
Q.S. 449F

TITRES A VENIR

DONALD DUCK Q.S.	449F
GOLDEN AXE 2	449F
ROLLING THUNDER 2	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

SONIC HEDGEHOG 395F



ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TOP 20 MEGADRIVE

Toe Jam and Earl (Arcade)	449F
Street of Rage (Arcade)	395F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
EA Hockey (Sim.)	475F
Road Rash (Moto)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F
Out Run (Course Auto)	449F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Populous (Stratégie)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblast (Arc.)	449F
Arcus Odyssey (Action)	499F
Batman (Plateforme)	449F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Megadrive
présentés sur cassette vidéo !!!

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive
ou d'une Console Megadrive



La Console SEGA
MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

Sonic Hedgehog	345F
World Classlead.	295F
Bubble Bobble	295F
Sega Chess	395F
Populous	295F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Golden Axe Warrior	345F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Super Monaco GP	345F
Summer Games	315F
Wonderboy 3	345F
Strider	345F
Ace of Aces	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf 890F

PISTOLET SEGA 265F

CONTROL STICK SEGA 139F

RAPID FIRE SEGA 109F

MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F

CONTROL PAD SEGA 99F

ADAPTATEUR SECTEUR 175F

After Burner	325F	Double Hawk	285F	Out Run 3D
Alex Kidd in Sh. W.	345F	Dynamite Duke	345F	Paperboy
Alex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Phantasy Star
Alex Kid H.T.V.	255F	Fantazy Zone 2	295F	Psychic World
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Psycho Fox
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	Rambo 3
Basket.I Nightmare	295F	Ghouls'n Ghost	345F	Rampage
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Rastan Saga
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Rocky
California Games	295F	Golvelius	325F	R Type
Casino Games	295F	Great Basketball	285F	Thunderblade
Chase HQ	325F	Impossib. Mission 2	325F	Time Soldiers
Cloud Master	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.I	345F	Wonderboy
Dick Tracy	345F	Lord of the Sw.	325F	Wonderboy M.L.

Block Out (Réflexion)	449F
Bonanza Brothers (Arcade)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Crackdown (Labyrinthe)	449F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dark Castle (Arcade)	449F
Decapattack (Arcade)	449F
Devil Crush (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	449F
El Viento (Arcade)	449F
E Swat (Arcade)	449F
Faery Tale Adventure	449F
Fatal Rewind (Arcade)	449F
Fire Mustang (Arcade)	449F
Golden Axe (Arcade)	449F
Golf (Sim.)	449F
Ghouls' n' Ghosts (Plateforme)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Jewel Master (Arcade)	449F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	449F
Marvel Land (Arcade)	449F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Miss Pacman (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Starflight (Espace)	599F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Turrican (Arcade)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
Vaport Trail (Arcade)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Wonderboy V (Plateforme)	449F

Chaque mercredi vers 18h sur
MICRO3 et le dimanche à 10h15
MICROMANIA
vous dévoile
tout sur les
jeux dans
l'émission
**2 MEGADRIVES A GAGNER
PAR SEMAINE**



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NOUVEAU

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention !! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

TITRES	C + 5	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 20 F
Précisez Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer =		F

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: Séga PC COMP. Atari ST Amiga Nec Lynx Gameboy Megadrive Gamegear

**La montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE (*) pour 500F
d'achats ou plus !!!**

OFFRE EXCLUSIVE



Au choix:
Tennis,
Course Auto
Football

(*) Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

**L'ESPACE DE JEUX
LE PLUS DELIRANT
DE PARIS !!!** PLUS DE 5000 JEUX
EN STOCK

**Venez tester le 1er jeu vidéo 32 Bits:
le "RAD MOBILE"**



70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un nouveau magasin Micromania !
MICROMANIA NICE-ETOILE**

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à
NICE

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE
EN DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA**

Nom ..
Adresse ..

Code postal ..

Ville ..

Tél. ..

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration / Signature :

**Commandez
par Minitel
3615 MICROMANIA**

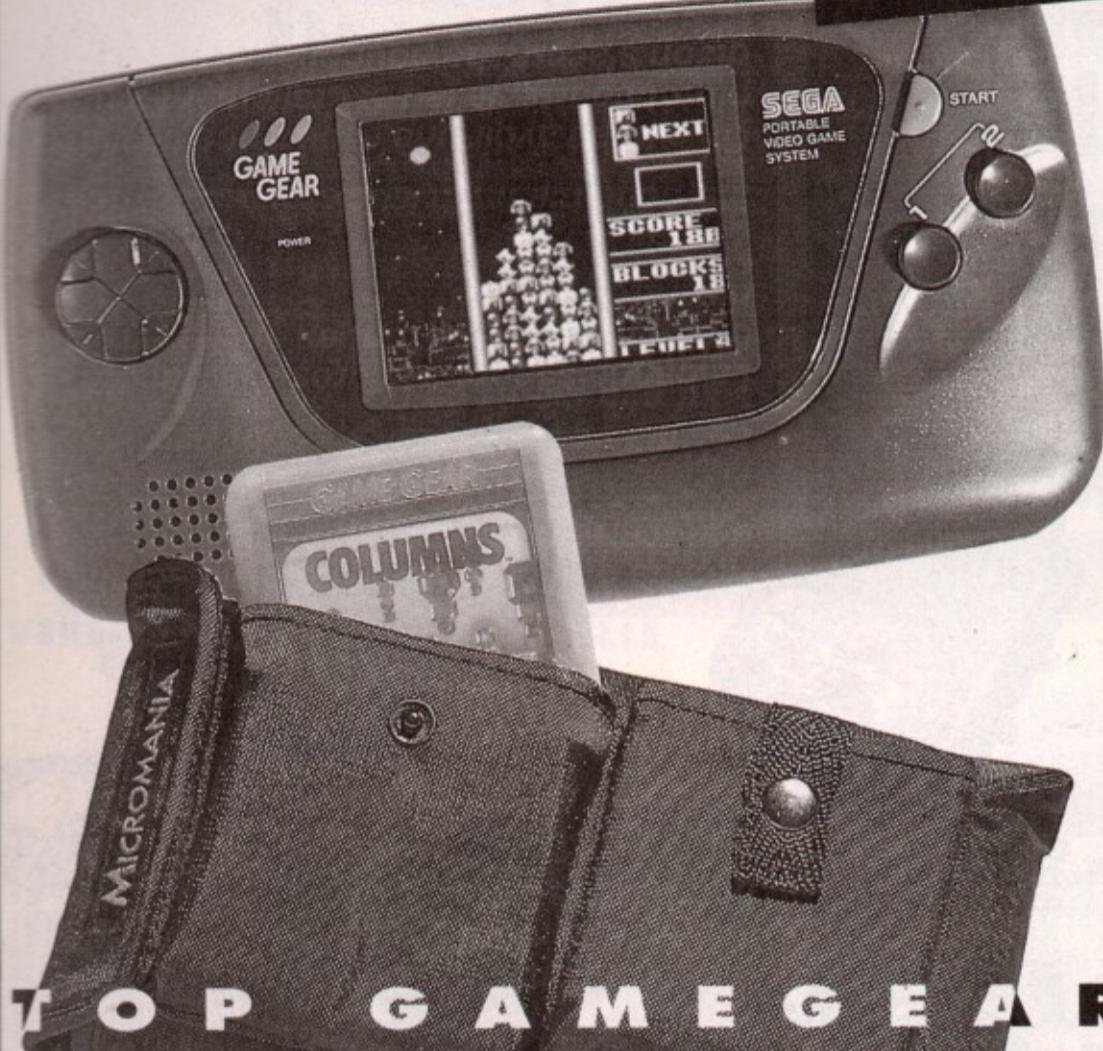
OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

MICROMANIA

LES
NOUVEAUX
D'ABORD

990F



TOP GAMEGEAR

Mickey Mouse	245F	Wonderboy	215F	Super Monaco GP	215F	Fantazy Zone	295F	Rastan Saga	325F
G Loc	245F	Sqweek	245F	Pacman	245F	Woody Pop	215F	Frogger	245F
								Halley Wars	245F
								Shinobi	245F
								Out Run	295F

Titres disponibles

Chase HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shanghai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir

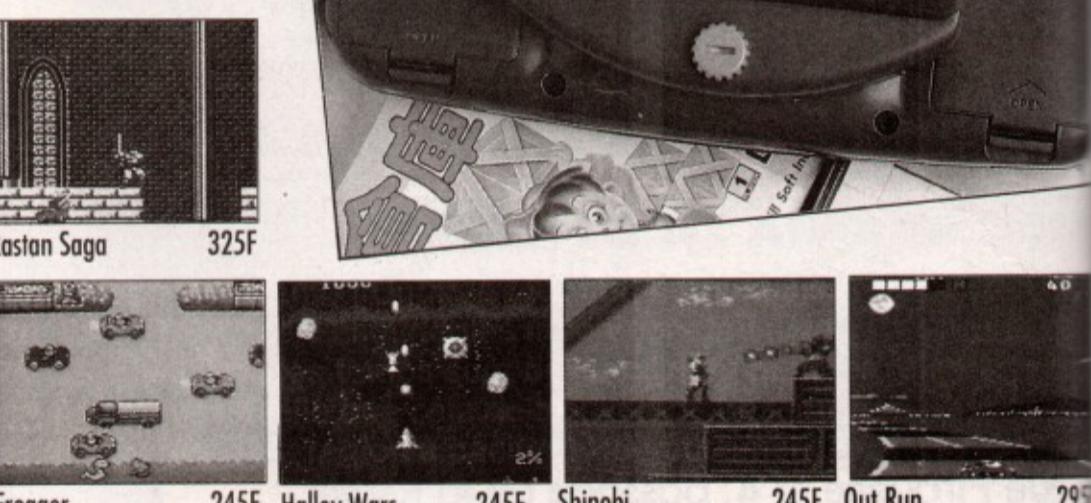
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Seg
Master System sur votre
console Gamegear

195F

Adaptateur Cartouche
**MASTER
SYSTEM
GAMEGEAR**



La LYNX II 790F

La portable couleur de Atari (seule)



LES NOUVEAUTÉS

Ishido (Aventure)	290F
Turbo Sub (Arcade)	290F
Chekered Flag (Arcade)	290F
APB (Arcade)	290F
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
War Birds (Arcade)	250F

ACCESOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigarette)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX

Electrocop (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Labyrinthe)	250F
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Robo Squash (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Shanghai (Réflexion)	250F
Klax (Réflexion)	290F
Road Blasters (Arcade)	290F
Block Out (Réflexion)	250F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F

2390F
+ 1 jeu GRATUIT

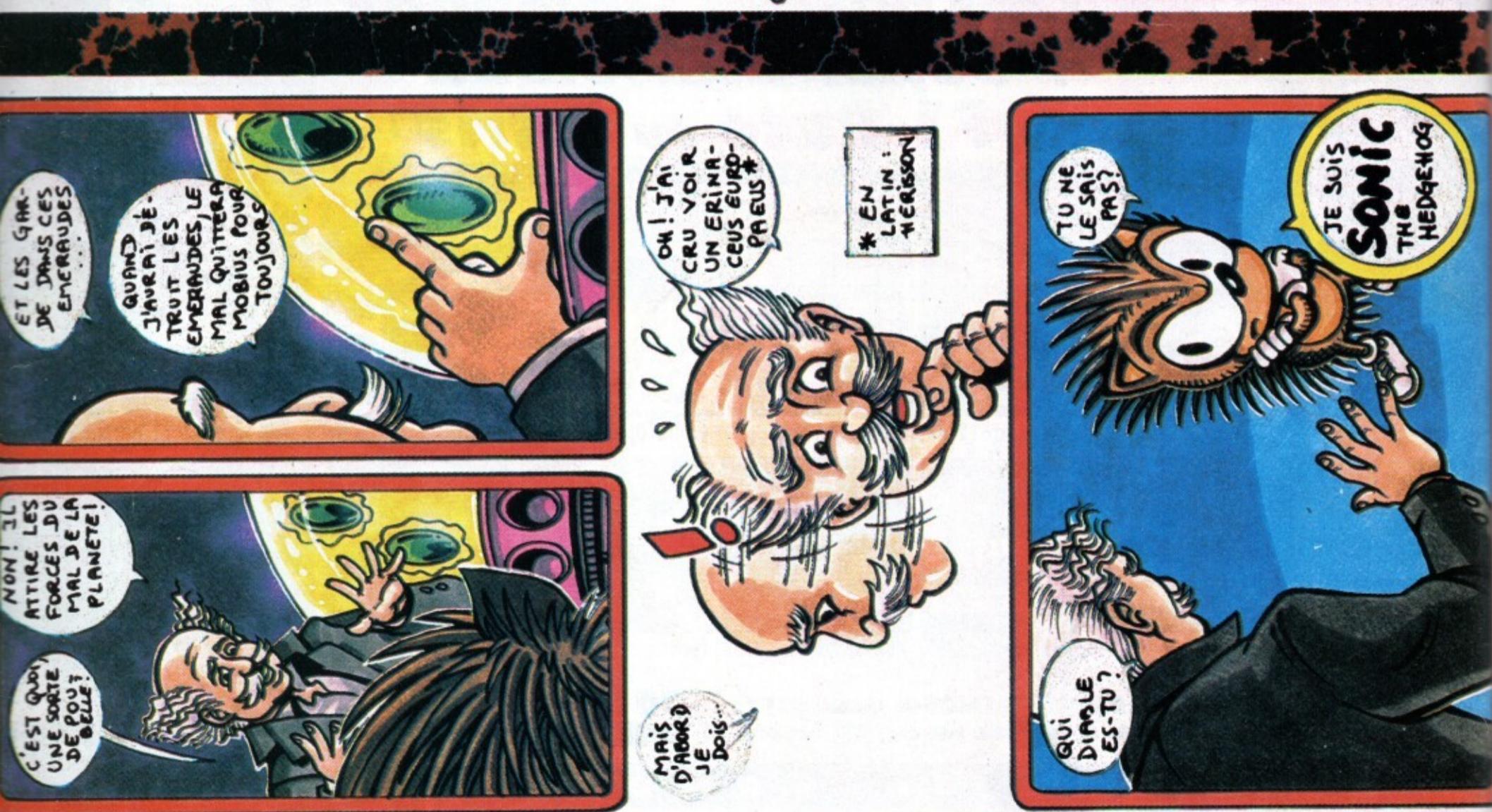


Les Nouveautés

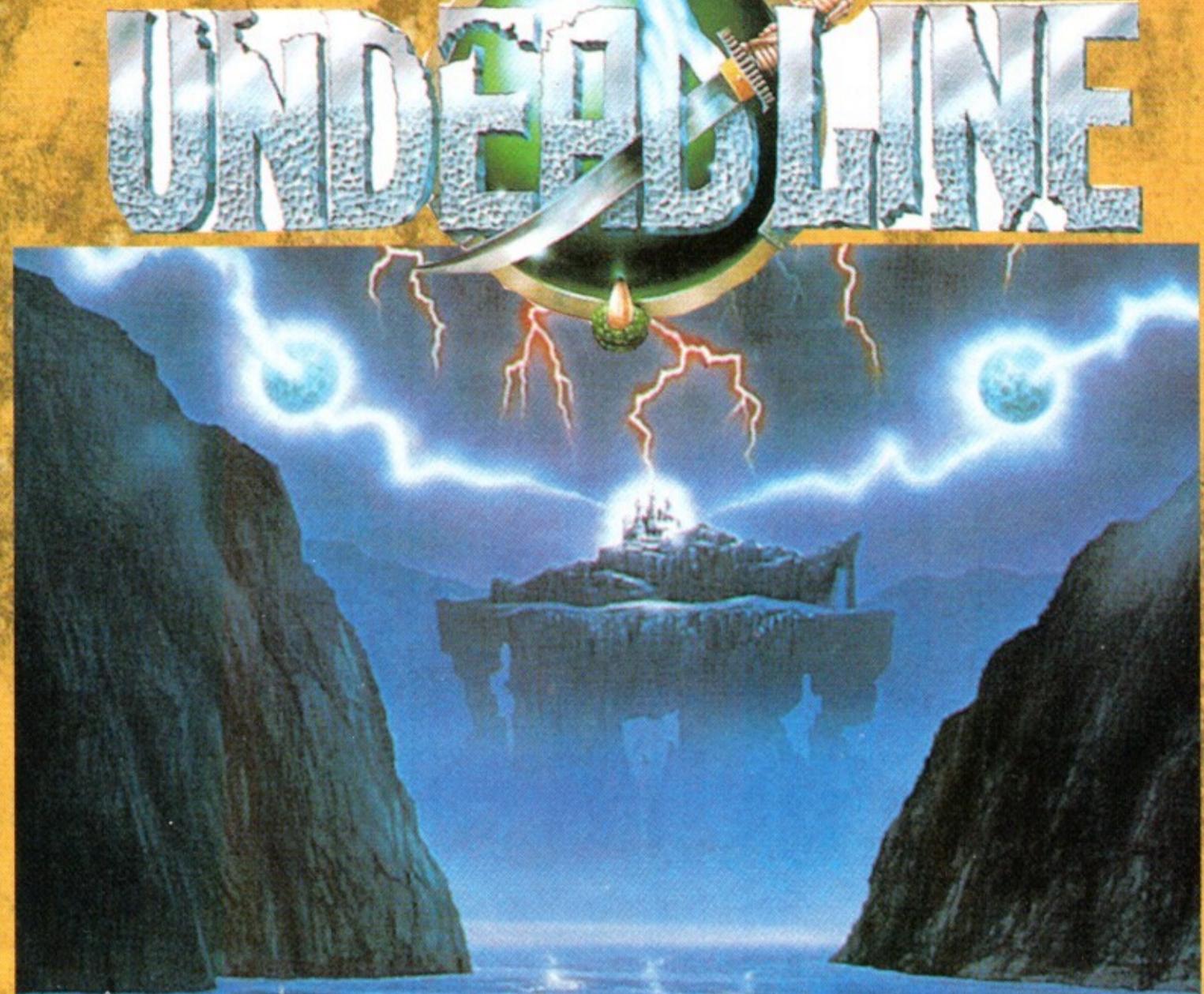
Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Final Match Tennis	345F
Super Volleyball	345F
Super Star Soldier	299F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Adventure Island	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Splatter House	395F
March'n Maze	299F







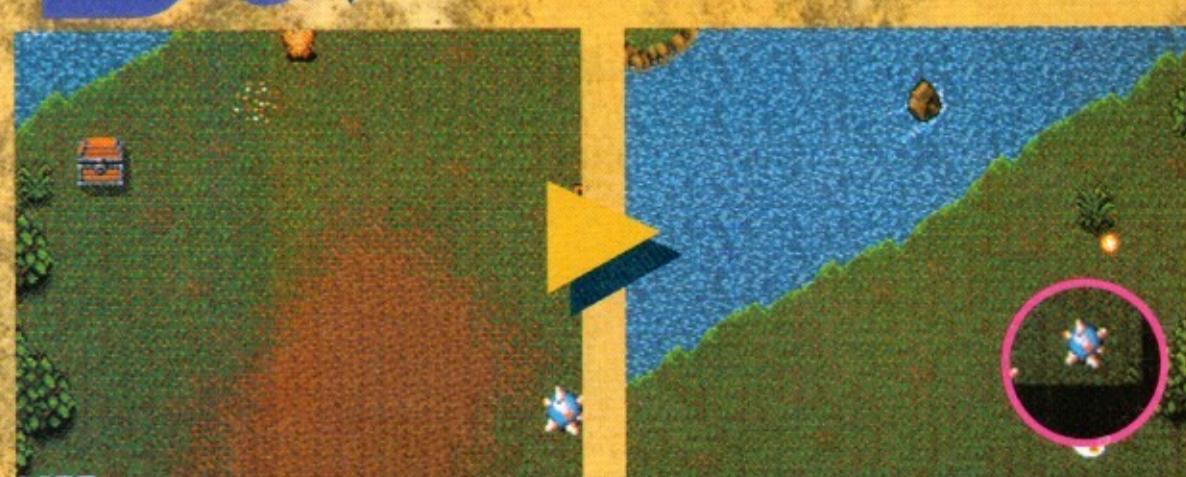
Vous êtes un héros (ou si vous n'en êtes pas encore un, vous n'allez pas tarder à le devenir) ! Comme tout bon héros qui se respecte, votre tâche consiste à éliminer les mécréants qui ravaient la contrée. Simplement, les temps sont devenus durs pour les héros, et il n'est plus aussi facile que cela de trouver, de nos jours, une princesse à sauver ou une région à pacifier. Heureusement, PalSoft a déniché une petite merveille : un coin perdu, des maisons hantées par différents revenants, des souterrains bourrés de monstres et de créatures étranges, des volcans en éruption... Bref, un vrai paradis pour les aventuriers et autres héros !

Trépignant d'impatience devant la mission qui vous est confiée (purger le coin de tous les "pas-beaux" !), vous vous élancez droit devant vous selon un scrolling vertical. Six missions vous attendent. Chacune se déroule dans un environnement précis (forêt, volcan, souterrain, égouts, château ou cimetière). A la fin de ces différentes quêtes, vous affronterez le gardien qui possède un joyau. Celui-ci vous permettra d'augmenter les caractéristiques de votre personnage en renforçant tel ou tel paramètre. Des myriades de bonus vous permettent d'aller taquiner efficacement les hordes de nauséabonds !

BONUS

La potion orange vous rend invincible pendant un court instant.

La hache est puissante mais lente.



NIVEAU 1



▲ Le diamant ne vous procure que des points. ▼

Bonus



Le bâton de dynamite provoque la mort de tous les adversaires présents à l'écran. ▼

SONO
M

COMMENTAIRE



Waouooww ! Ce jeu est fabuleux ! Dès les premières secondes, on en prend plein les gencives : ça bouge dans tous les sens, les couleurs sont nombreuses et splendides,

KANEDA KUN

l'environnement sonore est particulièrement soigné... La première chose qui frappe est la qualité des décors qui tranche avec certaines productions sur MD aux couleurs ternes et limitées. Undeadline propose des paysages fins et détaillés. Chaque environnement est basé sur un thème différent, traité en vue plongeante et graphiquement excellent. La seconde bonne surprise vient de l'animation. Le scrolling plein écran est impeccable et le jeu comprend une dizaine de petites animations dans des décors qui renforcent l'intérêt du jeu : plantes qui surgissent de la terre pour vous agresser, monstres de boue qui sortent brusquement des tréfonds des marécages... A posséder !

SONO
M

▲ Ce bonus vous dote d'une mini-tornade qui balaie les ennemis autour de vous.



COMMENTAIRE



La réalisation d'Undeadline est superbe. Pour animer les décors, le programme a souvent recours à des cyclages de palettes somptueux. Certains niveaux utilisent des scrollings différents plein écran sur deux niveaux. Le jeu est rapide, beau et prenant. Les bonus sont très nombreux, ils vous permettent d'acquérir la puissance de feu d'un Rambo en campagne ainsi que deux ou trois petits gadgets fort utiles pour la suite de votre mission (potion magique, dynamite pour détruire tous les ennemis à l'écran, chaussure qui multiplie votre vitesse de déplacement...). La jouabilité est idéale. Les seuls reproches que je ferais concernent le niveau du jeu plutôt facile et la présence de quelques petits ralentissements lorsque vous possédez une arme qui "arrose" bien.

BANANA SAN

mission (potion magique, dynamite pour détruire tous les ennemis à l'écran, chaussure qui multiplie votre vitesse de déplacement...). La jouabilité est idéale. Les seuls reproches que je ferais concernent le niveau du jeu plutôt facile et la présence de quelques petits ralentissements lorsque vous possédez une arme qui "arrose" bien.



Les chaussures multiplient la vitesse de vos déplacements.



PAUSE

1



SNNO
B

- 1 FORET
- 2 CIMETIERE
- 3 RUINES
- 4 VOLCAN
- 5 SOUTERRAIN
- 6 EGOUTS

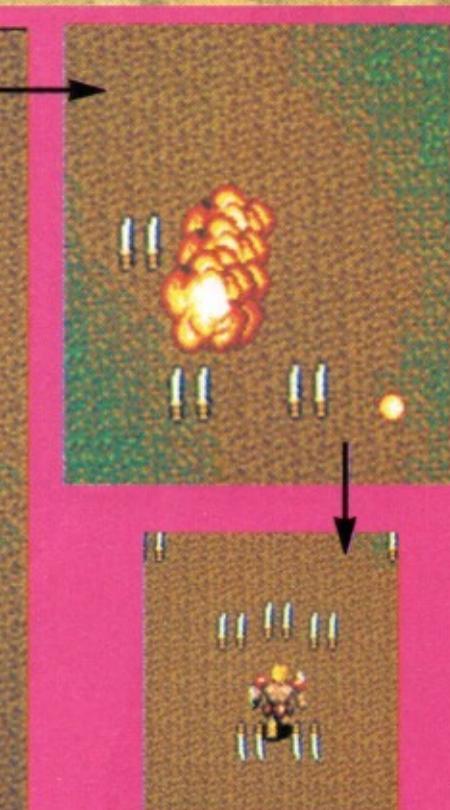
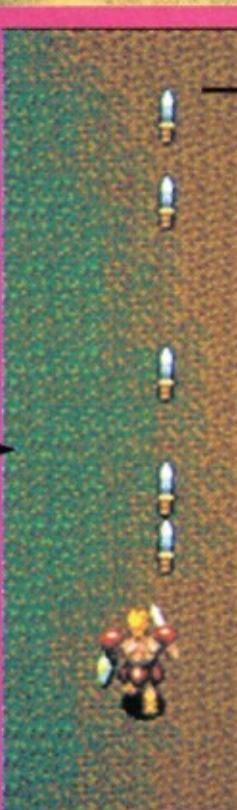
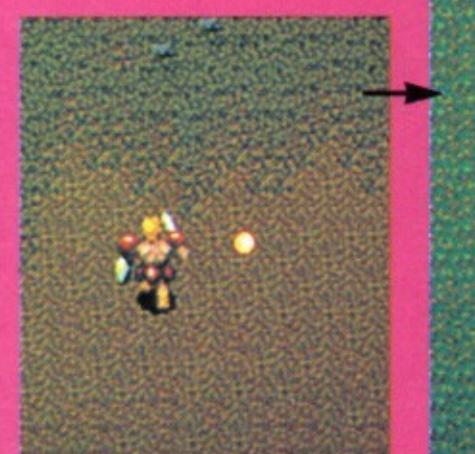


L'arrivée au temple : vous vous croyez sorti d'affaire ? Les ennuis ne font que commencer !

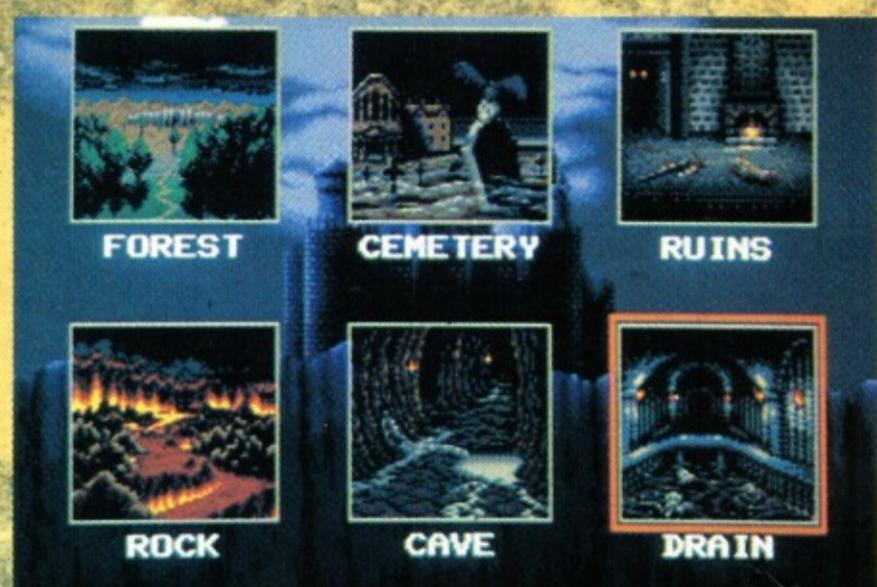
Les marécages renferment des créatures mystérieuses. Repérez les bulles avant qu'elles ne fassent surface !

Le comité d'accueil vous attend. Vous avez quelques secondes pour tuer les arbalétriers avant qu'ils ne tirent.

ARMES



Lorsque vous prenez plusieurs fois de suite le bonus de la même arme (le couteau, par exemple, est le plus efficace), vous augmentez son efficacité jusqu'au moment où vous possédez une arme qui tire à peu près dans toutes les directions ! La double épée vous permet d'envoyer deux couteaux en même temps.



LES
6
MISSION
A

ACCOMPLIR

6



Prenez garde aux sabords sur le côté du bateau.

A votre arrivée, les vitres éclatent en morceaux. Evitez de vous retrouver sur la trajectoire des débris de verre.



combat final
entre le gar-
du niveau.



Dans le village, des morts-vivants et des fantômes surgissent à chaque instant. Mais le plus dangereux est peut-être les fosses cachées dans le sol. Attention où vous mettez les pieds !



vous êtes obligé de débattre les bales, ce qui libère les esprits.



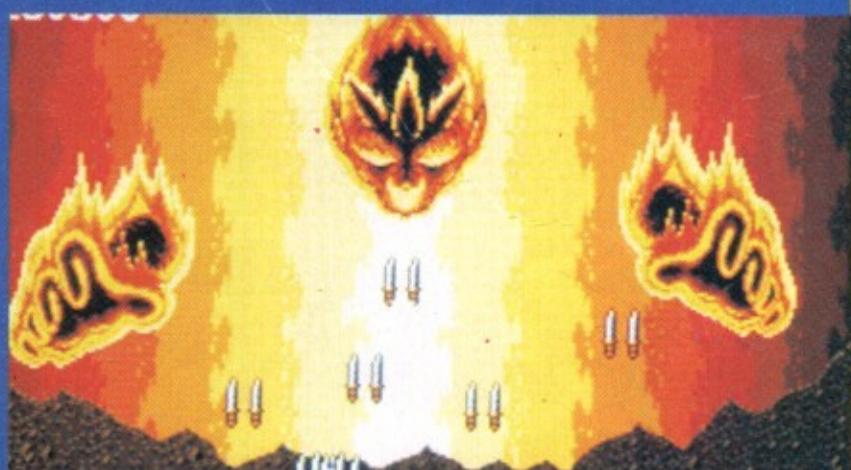
Si vous possédez une arme qui tire dans tous les coins, mettez-vous à la hauteur du dragon, suivez ses déplacements, vous en viendrez à bout facilement.



fritez les griffes acérées de la grosse bestiole, sans cesser

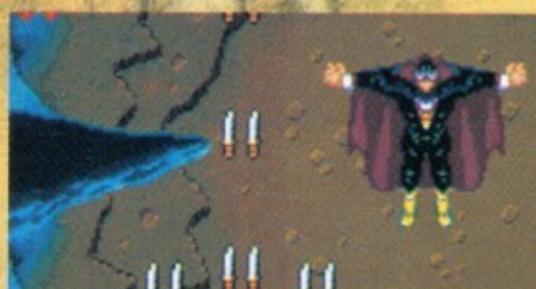
4

Attention aux coulées de lave... qui surgissent toujours au moment où l'on ne s'y attend pas !



Impressionnant et plus difficile à éliminer que les autres boss de fin de niveau.

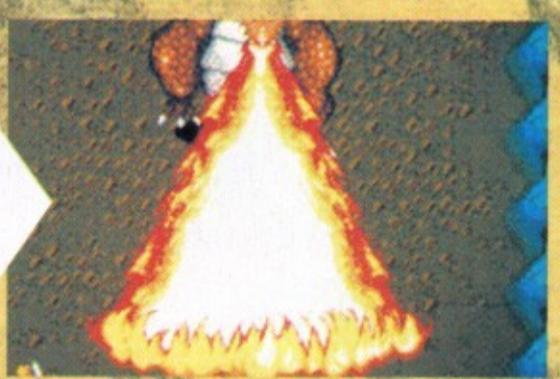
5



▲ Au milieu du niveau, une ren-contre inattendue : Super Dracula !



▲ Glissez-vous entre ces pics sans tirer car sinon ils exploseront et projeteront des débris dans toutes les directions.



PRESS START BUTTON

© 1989, 1991 TESOFT INC / S.M.S

EDITEUR : PALSOFT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : PARFAIT

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 63%

Réduite à sa plus simple expression : un écran permet de choisir le niveau.

GRAPHISME 95%

Superbe, détaillé, coloré... Excellent !

ANIMATION 95%

A la hauteur du graphisme !

BANDE-SON 73%

Généralement superbe mais certains morceaux sont un peu en dessous.

JOUABILITE 92%

Paradisiaque ! Votre héros se dirige au doigt et à l'œil, arrosant l'adversaire d'un déluge de fer et de feu !

DUREE DE VIE 75%

Le jeu est, dans l'ensemble, plutôt facile donc plutôt court.

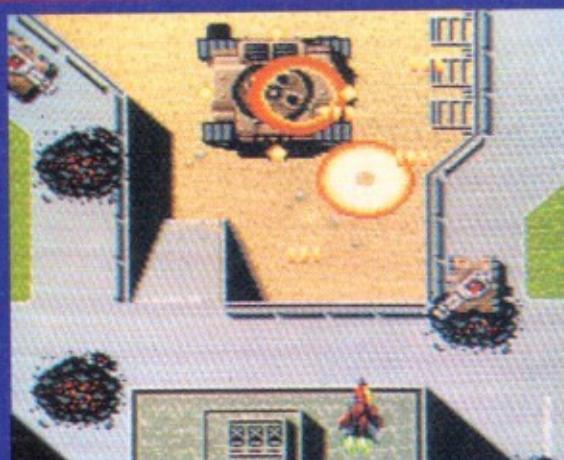
INTERET 90%

A cause d'une certaine facilité, c'est un "petit" Mega Hit. Mais c'est une carte à posséder.

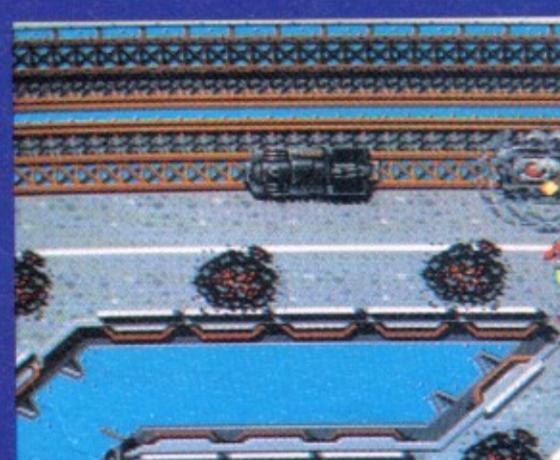


L'adversaire est passé à l'attaque. Il a installé des bases sur notre terre et commence sa conquête de notre globe. Décollant d'un porte-avion à bord d'un chasseur d'une nouvelle conception, le Raiden, vous vous lancez à l'assaut. Votre mission consiste à repousser l'ennemi. Mais si vous arrivez à accomplir cette mission en restant en vie, le plus dur restera à faire : organiser une contre-attaque sur la planète même de l'adversaire. L'ennemi est puissamment armé. Il dispose d'intercepteurs aériens en quantité, de blindés et de DCA qui ouvrent le feu à partir du sol et, enfin, d'une force maritime importante. Deux sortes de bonus peuvent être collectés. Il y a tout d'abord les armes. Les bonus bleus fournissent un laser alors que les rouges vous dotent d'un canon à tir rapide. Les bonus rouges se transforment en bleus au bout de quelques secondes et vice-versa. Au fur et à mesure que vous disposez de plusieurs bonus d'un même type, vous voyez votre puissance de feu s'accroître très efficacement. Vous pourrez également vous munir de missiles à têtes chercheuses ainsi que de mégabombes, qui annihilent tout adversaire à l'écran. Le deuxième type de bonus correspond à des médailles qui vous rapportent des points.

RAIDEN



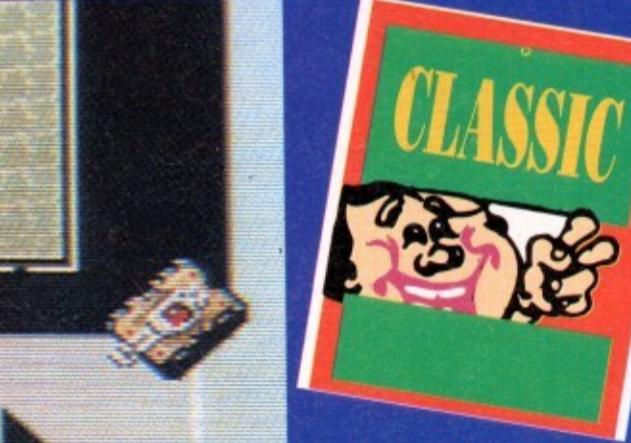
▲ Pan sur le tank !



▲ Oh, la jolie piscine ! Pas le temps de faire trempe.



▲ Les horreurs de l'espace.



COMMENTAIRE

Voici la meilleure conversion sur consoles (pour le moment, en attendant la version Super CD Rom) de ce coin-up. Des versions Megadrive, qui n'était pas plein écran et qui possédait des couleurs ternes, et Super Famicom, plein écran cette fois-ci mais lourd d'être un succès esthétique, la version PC Engine est largement la meilleure. Le jeu est plein écran et extrêmement rapide. Et surtout, c'est la version la plus révolutionnaire graphiquement. On retrouve les petits détails de la version arcade, comme les silhouettes qui se déplacent en courant sur les routes. Même si l'histoire est peu variée, les options et bonus sont un peu limités quand on les compare à certains jeux d'arcade plus récents, nous avons ici un grand classique à l'action frénétique. Un excellent jeu d'arcade pour la console de NEC.

Attaque côtière. Deux hélicoptères de combat pour comité d'accueil.



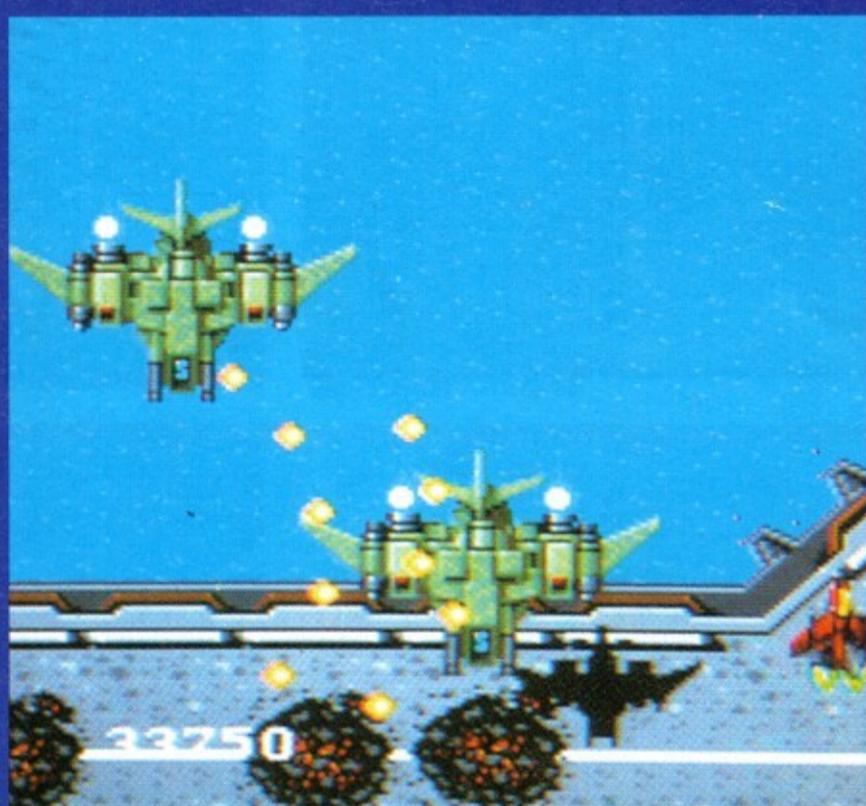
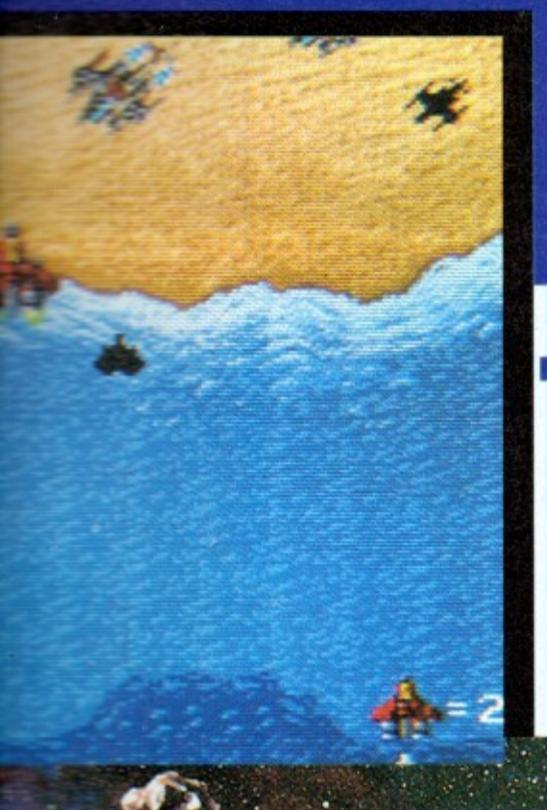
▲ La destruction du vaisseau au centre donne un bonus de tir essentiel !

Ces deux tanks sont des "boss" de fin de niveau... presque invisibles ! Gardez vos mégabombes !

REVIEW



Les attaques viennent des escadres aériennes et des installations au sol. Attention aux tirs en chaîne !



COMMENTAIRE

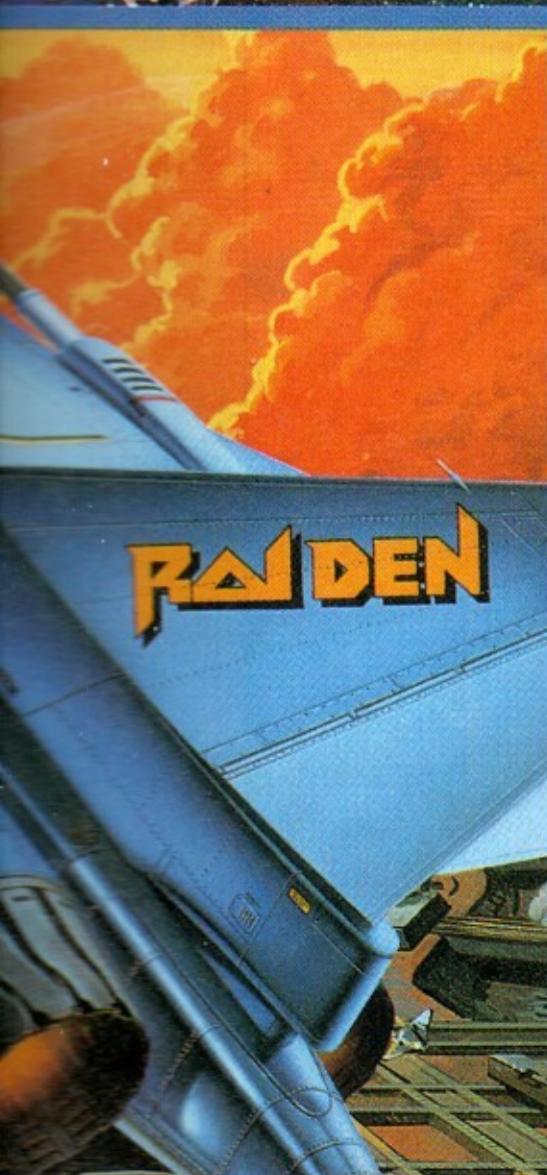


BANANA SAN

Première surprise, une conversion d'arcade pour la PC Engine. Celles-ci sont plutôt rares, bien que les choses semblent changer ces derniers temps avec l'arrivée d'éditeurs comme Konami.

Deuxième surprise, le jeu est superbe. Les couleurs utilisées sont plus nombreuses et plus jolies que dans la version SFC, un comble ! On retrouve le gros point fort de la version arcade : remplir, au bout de quelques

bonus, tout l'écran avec ses tirs. Ah que c'est beau quand ça pète de partout ! Mais cette conversion est également la plus difficile. La difficulté principale vient du fait que les armes que vous récupérez vous procurent la puissance de feu d'un terroriste corse, ce qui vous permet de balayer la vermine extra-terrestre sans trop de problèmes ; mais, si vous vous faites toucher, vous poursuivez le jeu en ayant perdu votre belle panoplie, avec un petit tir riquiqui. Ce jeu est réservé pour les speedés du joystick. Débutants s'abstenir ou consommer avec modération !



Les vaisseaux amiraux ennemis nécessitent au moins dix coups de l'arme la plus faible. Après avoir ramassé quelques bonus, dont le laser, vous vous en débarrasserez en une seule rafale. Vous évitez ainsi de gaspiller une méga-bombe.

EDITEUR : HUDSON

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT



JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 25%

Présentation sobre de l'écran avec le score, le nombre d'appareils et de mégabombes restants.

GRAPHISME 88%

Détaillés et colorés.

ANIMATION 89%

Rapide et fluide. Scrolling plein écran dont certains sur plusieurs niveaux.

BANDE-SON 89%

La bande sonore a le gros avantage d'être mélodieuse tout en sachant rester discrète.

JOUABILITE 92%

On a beau avoir une espérance de vie plutôt courte, le jeu est tellement jouable qu'on s'accroche pour aller plus loin.

DUREE DE VIE 85%

Avant de voir la fin de Raiden, vous aurez passé devant votre écran de nombreuses heures !

INTERET 91%

Si vous aimez les jeux d'arcade, cette cartouche est pour vous !



Lord Valguas est un tyran comme on n'en fait plus depuis Denis de Syracuse. Il contrôle un système de 12 planètes, ayant réussi à réduire en esclavage les seigneurs de ces planètes. Vous êtes le dernier à rester libre de son emprise et vous allez devoir affronter les différents lords, un par un. En cas de victoires successives, vous finirez par un combat avec le terrible Valguas. Tous les espoirs des peuples opprimés des onze planètes reposent sur vos épaules, il va falloir assurer !

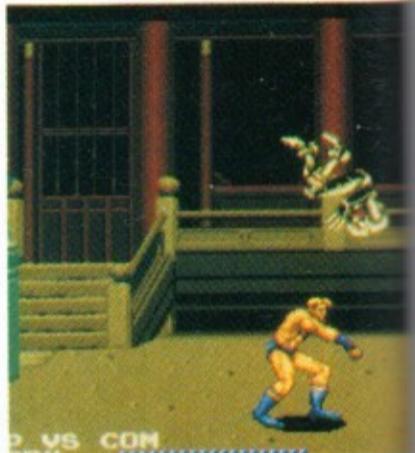
Concrètement, Fighting Masters propose une série de combats entre différents aliens, chacun possédant ses propres techniques de combat et ses bottes secrètes.

Les deux combattants sont déposés par un rayon sur les aires de combat et chaque confrontation se déroule sur une planète différente.

Les adversaires possèdent un certain nombre de points de vie que les différents coups encaissés font baisser peu à peu. Le combat est terminé lorsque l'un des deux adversaires est mis K.O. ! Deux joueurs peuvent s'affronter, ou vous pouvez lutter seul contre l'ordinateur.



Lord Valguas
himself !



LARRY

56 Feet
220 Lb
Attaque 6t
Suplex 33 t



ELEPHA

60 ft
353 lb
Attaque 5
Suplex 39



FLAMER

64 ft
231 lb
Attaque 5t
Suplex 25



MORIN

54 ft
154 lb
Attaque 5 t
Suplex 31



ZRYGUNTE



56 ft
242 lb
Attaque 6 t
Suplex 33

MEDUSA



51 ft
397 lb
Attaque 6 t
Suplex 41 t

DRASON



72 ft
309 lb
Attaque 8 t
Suplex 48 t

DIO



55 ft
220 lb
Attaque 5 t
Suplex 32 t

REVIEW



KANEDA KUN

Le scénario en vaut bien un autre, mais n'apporte pas grand-chose à ce jeu qui, somme toute, se résume à une série de combats. Par rapport à certains de ses concurrents, tels Streets of Rage ou Street Smart, Fighting Masters offre une aire de combat close, et non un scrolling horizontal. De plus, il ne permet pas d'utiliser des armes comme des couteaux ou gourdins pour se défendre. D'autres comparaisons s'imposent, celles avec des jeux comme Heavy Nova ou Beast Warriors. Si la réalisation de Fighting Masters ne ressemble en rien à celle du décevant Beast Warriors, Heavy Nova propose un principe de jeu très proche et, s'il est moins réussi graphiquement, il comprend cependant un scrolling horizontal. Fighting Masters a été bien réalisé et est amusant à jouer, surtout à deux joueurs, mais il ne comporte aucune innovation majeure.



Cet enfoiré a réussi à éviter mon attaque en sautant au dernier moment !

Une petite projection contre les bords de l'arène pour attendrir l'adversaire.

BEOWOLF

60 ft
205 lb
Attaque 5 t
Suplex 32 t



EVE SIGHT



57 ft
242 lb
Attaque 7 t
Suplex 24 t

LES DIFFÉRENTS PROTAGONISTES : UNE MÉNAGERIE D'ALIENS

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Treco nous a pondu ici un petit jeu de combat. Sans grande originalité, sans ambition démesurée, cet éditeur nous livre un beat-them-up un peu aseptisé. Les personnages répondent correctement aux commandes et les coups que l'on peut exécuter sont suffisamment importants pour que l'on puisse surprendre son adversaire. De plus, les décors sont graphiquement réussis. Le seul problème est qu'on en a déjà vu des hectares, et que même si on s'amuse avec cette cartouche (paf ! dans l'œil !), on attend plus d'originalité. De l'audace, que diable ! De l'innovation, du souffle, des idées, Messieurs .

COMMENTAIRE



EDITEUR : TRECO

PRIX : E

DISPONIBILITÉ : OUI

DIFFICULTÉ : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3 - 5

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTROLE : CORRECT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRÉSENTATION 65%

Une présentation plutôt sommaire mais les indications portées à l'écran sont claires et contiennent l'essentiel.

GRAPHISME 86%

Des décors réalistes, colorés qui savent donner une impression de relief.

ANIMATION 76%

Les sprites réagissent correctement sans souffrir de délais trop importants.

BANDE-SON 67%

Les effets sonores tiennent la route.

JOUABILITÉ 73%

Correcte. Les différents adversaires ne devraient pas vous poser de problèmes.

DUREE DE VIE 69%

Le jeu ne durerera que le temps que vous ayez assimilé toutes les techniques de votre personnage et tous les coups fourrés de vos adversaires !

INTERET 72%

Un jeu de combat bien réalisé et amusant mais basé sur un principe tellement vu et revu !



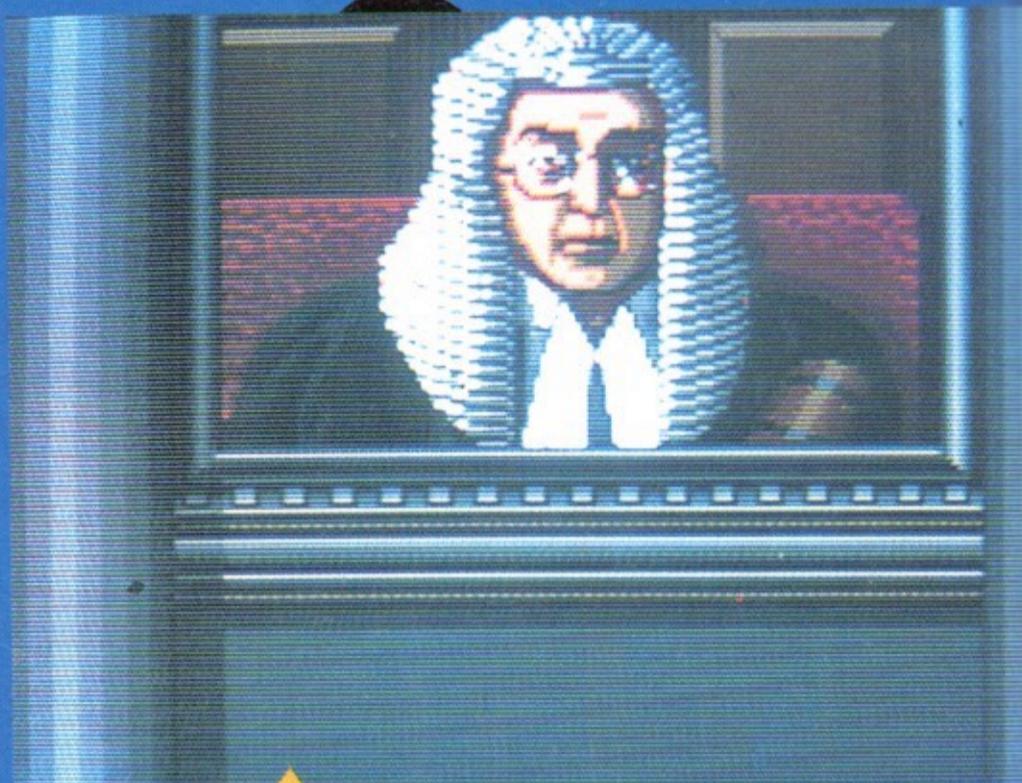
REVIEW

Mme veuve Weatherby est bien jolie mais que se cache-t-il dans cette intrigante boîte de chocolats qui se révèle si difficile à ouvrir ?



Vous allez incarner le grand Sherlock Holmes, accompagné de son inséparable compagnon, le Dr. Watson. Trois enquêtes policières de contexte très différent vous sont proposées. Dans un premier temps, il est capital de lire les coupures de journaux traitant de l'affaire, soit en les consultant au sein du logiciel, soit en lisant directement les fac-similés fournis. Pour votre enquête, vous disposez d'un répertoire contenant les noms de tous les personnages et organismes concernés, complété d'un agenda personnel sur lequel vous pouvez transférer ces informations pour les retrouver plus vite. Une fois la personne ou l'organisme sélectionnés, vous pouvez consulter le fichier d'informations de Sherlock Holmes sur la personne (et connaître ainsi sa fonction et ses signes particuliers), demander à cette dernière des informations télégraphiques sur l'affaire ou avoir une entrevue. Ces dernières se déroulent en séquences digitalisées animées et sonorisées synchronisées. Vous découvrirez ainsi de nouvelles pistes à explorer. Une fois l'affaire élucidée, vous devrez encore répondre à la batterie de questions très précises du juge, qui notera ensuite vos dons de détective. Une option de sauvegarde est disponible, indispensable ici.

SHERLOCK HOLMES



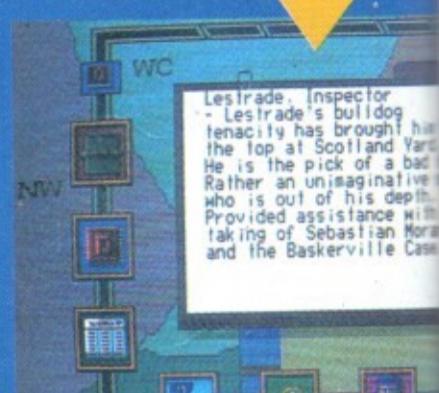
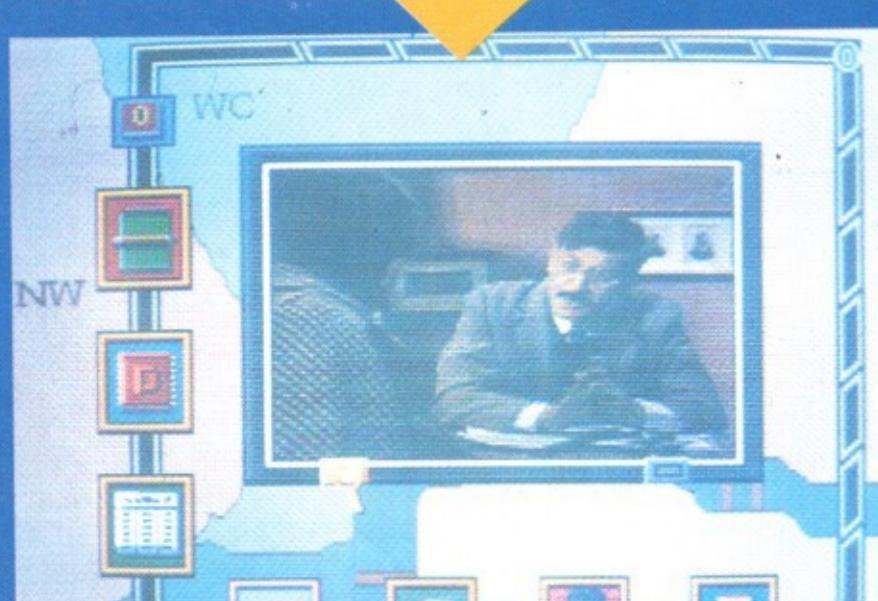
Le juge ne vous écoutera que si vous disposez d'indices suffisants.

Le fichier personnel d'Holmes contient de nombreux renseignements, compris sur Lestrade lui-même.



Les gros plans alternent avec les vues d'ensemble.

La très grande richesse des attitudes, des décors et des situations donne toute sa dimension au jeu.



Lestrade, Inspector - Lestrade's bulldog tenacity has brought him the top at Scotland Yard. He is the pick of a bad lot. Rather an unimaginative man who is out of his depth. Provided assistance with taking of Sebastian Moran and the Baskerville Case.

REVIEW



Sherlock Holmes Consulting Detective

© 1991 ICOM Simulations, Inc.
© 1991 Sleuth Publications, Ltd.

EDITEUR : ICOM

PRIX : NC

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON

1

JOUEURS



CD ROM

COMMENTAIRE

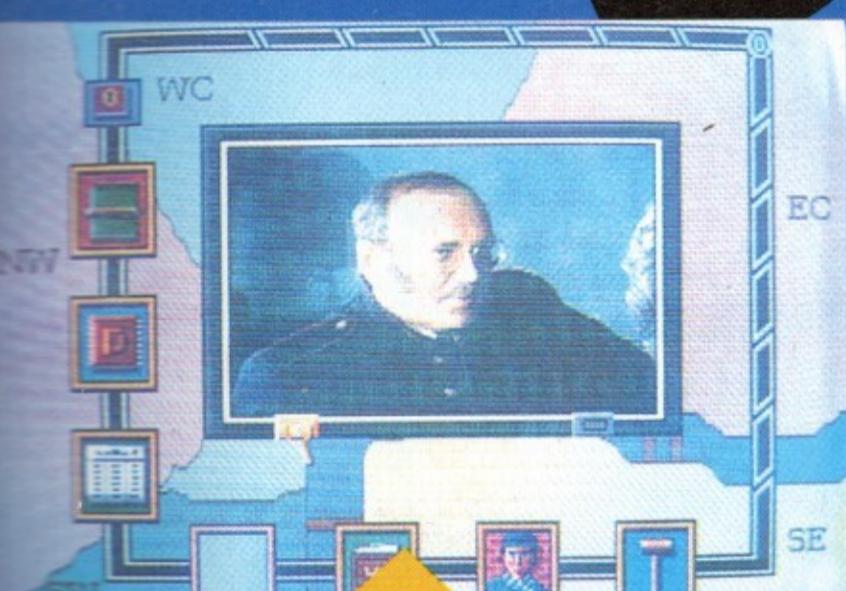
Ce jeu est une vraie révolution, car il écrase tout simplement les micros les plus puissants dans un de leurs domaines réservés, celui des jeux d'aventures policières. Je suis tombé moi aussi sous le

JIMMY H charme de ces séquences animées qui offrent toute la palette de mise en scène cinématographique. Certaines entrevues sont même complétées de croquis illustrant les faits relatés. L'humour très british présent tout au long des enquêtes renforce encore l'atmosphère. Ces dernières sont passionnantes mais difficiles et exigent une excellente connaissance de l'anglais tant écrit que parlé pour progresser. Un programme exceptionnel qui préfigure ce que seront les jeux de demain, sans pour autant recourir à un support difficile à trouver ou au prix prohibitif.

Les croquis complémentaires présentés dans les entrevues vous aideront à mieux visualiser les faits.

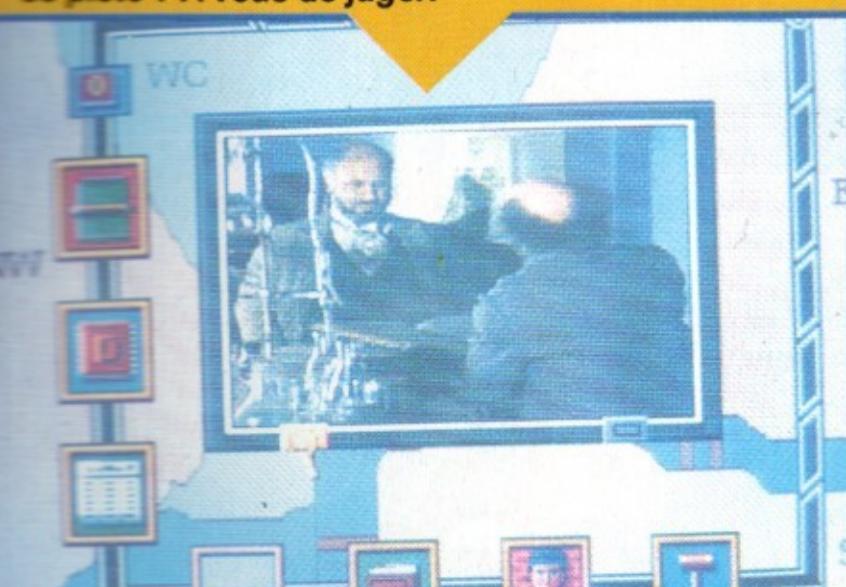


L'inspecteur Lester de Scotland Yard ne vous sera d'aucune aide pour cette enquête, mais il appréciera la vôtre pour sûr.



Le premier officier Tenny du "Eastern Empress", le bateau qui a transporté le sarcophage, va vous conter l'ambiance de la traversée et les circonstances exactes de la découverte du corps.

Le laboratoire de Scotland Yard va vous faire une révélation étonnante. Indice capital ou fausse piste ? A vous de juger.



COMMENTAIRE



J'ai été complètement fasciné par ce programme. Les séquences digitalisées sont prodigieuses de réalisme et peuvent durer plusieurs minutes. Bien que l'animation soit quelque peu

SPIRIT

hachée (environ 10 images/seconde), la synchronisation entre l'image et la parole reste toujours parfaite (à une exception près). Ajoutez à cela que les scènes sont remarquablement jouées. Les décors et les costumes d'une grande richesse rendent parfaitement l'époque victorienne. Je pense d'ailleurs qu'il s'agit d'extraits digitalisés de films qui me sont inconnus, car je vois mal une telle dépense de moyens pour un logiciel. Il s'agit du premier jeu utilisant à fond les possibilités du CD ROM de la PC Engine.

A ne manquer sous aucun prétexte si vous êtes amateur d'enquêtes policières.

PRESENTATION 70%

Rien de particulier, si ce n'est la sauvegarde indispensable pour un jeu si long.

GRAPHISME 96%

Tant les digitalisations d'acteurs que les croquis complémentaires apportent à l'enquête un réalisme jamais atteint.

ANIMATION 88%

Bien qu'un peu hachée, elle reste toujours extrêmement vivante.

BANDE-SON 97%

Les dialogues digitalisés sont parfaits et sont complétés de nombreuses digitalisations sonores.

JOUABILITE 86%

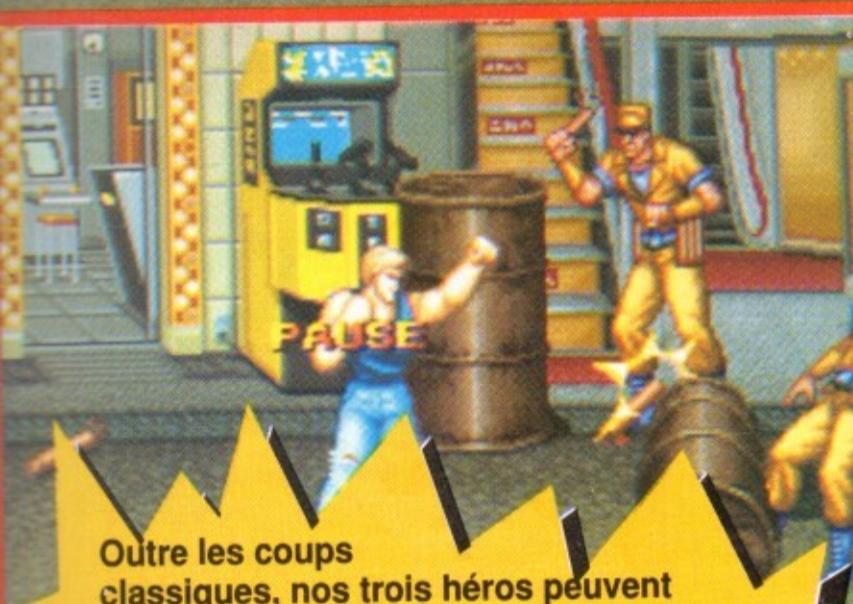
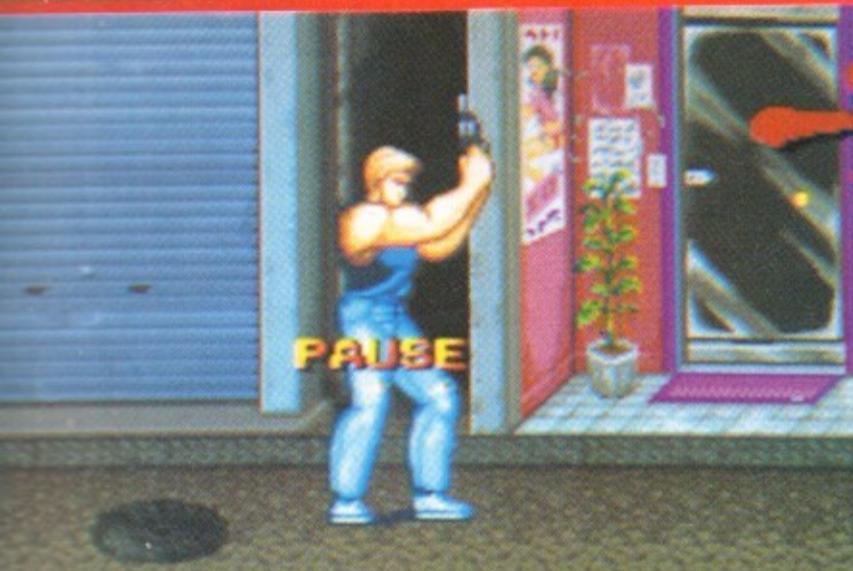
L'ergonomie au joystick reste satisfaisante...

DUREE DE VIE 92%

Vous ne trouverez pas de sitôt la solution de la première enquête et les deux suivantes sont encore plus difficiles !

INTERET 97%

Première aventure policière véritablement interactive, servie par une réalisation hors pair qui laisse sans voix.



Outre les coups classiques, nos trois héros peuvent ramasser les armes laissées par certains ennemis. Bâton, pistolet, couteau, bouteille serviront à trucider plus aisément les hordes de crapules qui vous assaillent ! Même les éléments du décor peuvent servir d'arme, comme ici un bidon qui va renverser le dynamiteur.

COMMENTAIRE



Il y avait Magician Lord, il y a maintenant Burning Fight : la Neo Geo dispose enfin de deux BONS jeux ! C'est tout simplement l'éclat ! Les graphismes sont plutôt ratés, l'animation n'est pas parfaite... Mais le "fun" est là. Vos personnages réagissent au doigt et à l'œil, les coups sont suffisamment variés, les monstres sont impressionnantes... C'est une réussite ! A jouer de toute urgence.

Burning Fight

MEGA



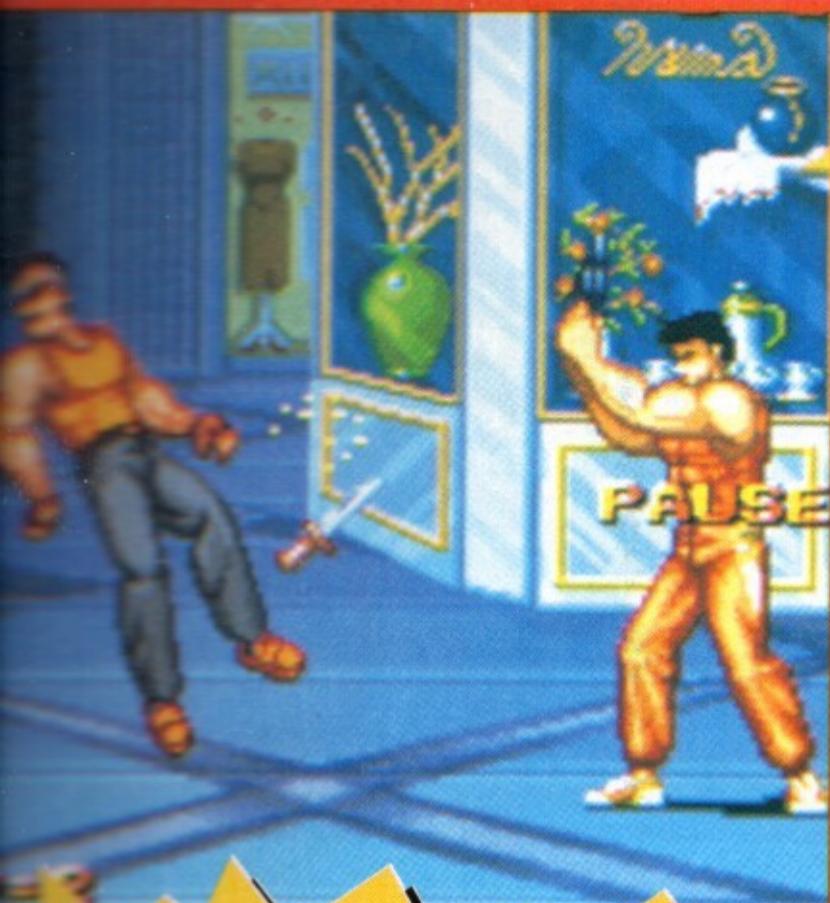
HIT

Des jeux de baston, il y en a des dizaines. Qu'il s'agisse de Final Fight sur Super Famicom ou de Streets of Rage sur Megadrive, ils sont souvent très bons... Mais avec Burning Fight, ils en prennent un sacré coup !

L'histoire est réduite à sa plus simple expression, puisqu'il s'agit, seul ou à deux, de nettoyer divers endroits des méchants qui les infestent. Trois personnages sont proposés, et il est possible à chaque crédit d'en choisir un autre. C'est fait ? Bon, alors c'est parti ! Et la baston commence. Coups de poing, coups de pied, coups de boule... ça castagne sec ! Les voyous sont nombreux, très nombreux, mais vous disposez d'arguments frappants ! Certains vous lancent de la dynamite (si vous êtes assez rapide, vous pouvez la ramasser et leur relancer), d'autres vous attaquent au couteau, au pistolet, au bâton... Si vous les dégommez, vous récupérez leur arme, qui est souvent très efficace mais ne dure que peu de temps. Certains ennemis vous rouent dessus, d'autres font des sauts acrobatiques ou des glissades meurtrières... De temps en temps, un méchant plus méchant que les autres vient vous chatouiller les moustaches, avec, dans le désordre, un lanceur de dynamite, un sumo spécialiste de la roulade, un catcheur qui adore faire des manchette, un "hulk" blond adepte du karaté, une geisha inamicale ou un samouraï au kanata acéré... Si vous jouez à deux, les crédits ne sont pas divisés (chacun en a trois), ce qui permet évidemment d'aller beaucoup plus loin. Mais attention, vous pouvez blesser votre coéquipier !



REVIEW



De temps en temps, les boutiques marquées du "IN" lumineux, doivent être nettoyées. Il s'agit d'un semblant de "bonus stage", et vous pourrez, au début, y récupérer vos points de vie. En cassant tout, évidemment !

COMMENTAIRE

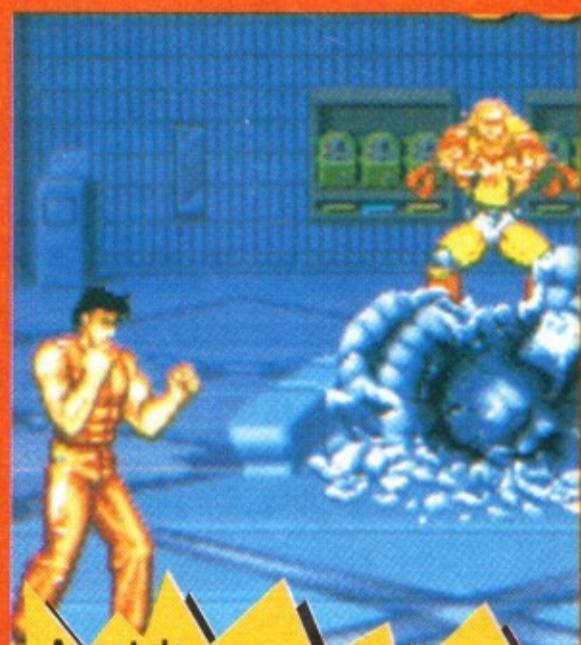


EL NIONIO

D'habitude, les beat-them-all me laissent froid... Mais ce Burning Fight est vraiment un sommet dans le genre ! Contrairement à Loulou, je trouve les graphismes excellents et plus variés que d'habitude dans ce style de "simulation de baston". Votre combattant réagit au doigt et à l'œil (quand il ne l'a pas au beurre noir). Enfin, quel délice de tout détruire dans les magasins de vêtements, de porcelaine, d'instruments de musique !.. Décidément, après Super Baseball 2020, la Neo Geo fait très fort depuis quelques mois.



Lequel de ces trois champions allez-vous choisir ? Duke, moyennement fort et rapide, Ryu, très rapide mais peu résistant, ou Billy, dit la brute, lent et très, très fort ? Chacun dispose d'un coup spécial qui lui est propre : respectivement un coup de poing toupie, un saut spectaculaire ou une ruée la tête la première. Mais attention, chaque coup spécial réussi vous coûtera un peu de vie...



Avant de s'attaquer à vous, ce catcheur détruit la fontaine. Impressionnant, non ? Les "grands méchants" sont introduits par de petites scènes animées...



EDITEUR : SNK

PRIX : G

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3 PAR JOUEUR

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 80%

De nombreuses séquences animées viennent ponctuer l'action.

GRAPHISME 70%

Le graphisme de Burning Fight est assez moyen mais cela ne nuit finalement pas tellement au jeu.

ANIMATION 80%

Les personnages et ennemis bougent bien et vite, c'est superbe !

BANDE-SON 80%

Des musiques très "hard rock" ponctuent l'action. Voilà pour l'ambiance.

JOUABILITE 97%

Parfaite ! A aucun moment on n'a l'impression d'avancer trop vite ou trop lentement, ce qui est une véritable prouesse !

DUREE DE VIE 85%

Les niveaux nombreux et très variés relancent continuellement l'intérêt du jeu. La difficulté est parfaitement dosée.

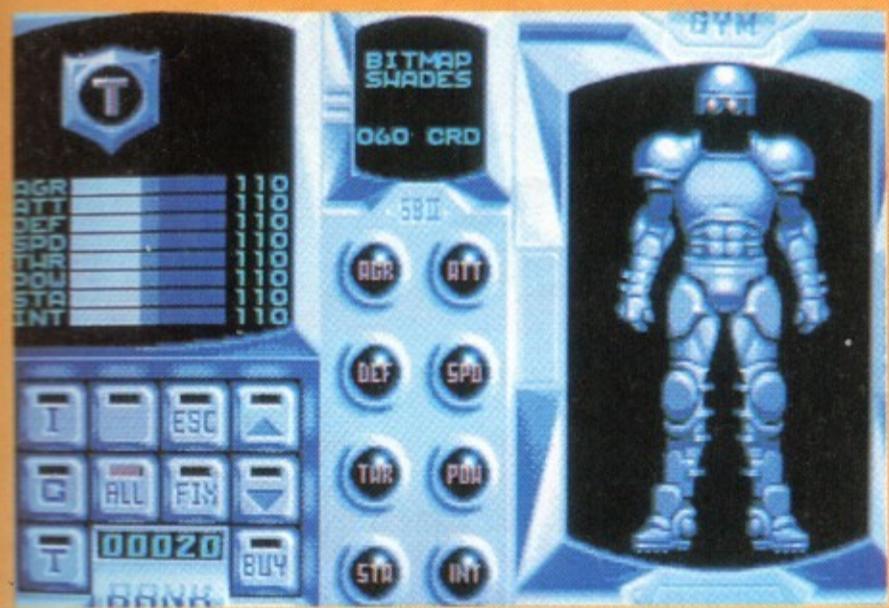
INTERET 92%

Super ! Sans doute le roi des beat-them-all !



REVIEW

En cette année 2100, un nouveau sport fait fureur, le speedball, reprenant des éléments du football et du hand-ball. Chaque équipe se compose de neuf joueurs (trois attaquants, trois milieux de terrain, deux arrières et un goal), carapaçonnés comme au hockey sur glace, car la violence est de rigueur. Le terrain, rectangulaire, est assez particulier. Il est bordé de murs qui renvoient le ballon et comportent quelques éléments singuliers : téléporteurs, bumpers, rampes multiplicatrices de points et électrisateurs (qui électrifient la balle, occasionnant alors des dommages aux adversaires s'ils la touchent !). Le but est bien entendu de faire pénétrer la balle dans la cage adverse. De nombreux bonus apparaissent aléatoirement sur le terrain, conférant certains avantages : gel des adversaires, inversion des commandes adverses, diminution des caractéristiques ennemis, immunité aux tacles, etc. D'autres bonus modifieront les caractéristiques du joueur ou lui feront gagner de l'argent, ce dernier servant justement à modifier ces caractéristiques qui influent à la fois sur les capacités d'attaque et de défense et sur "l'intelligence" des équipiers. Le match se joue avec un partenaire humain ou contre le programme qui offre plusieurs niveaux de tournois sauvegardés par mots de code.



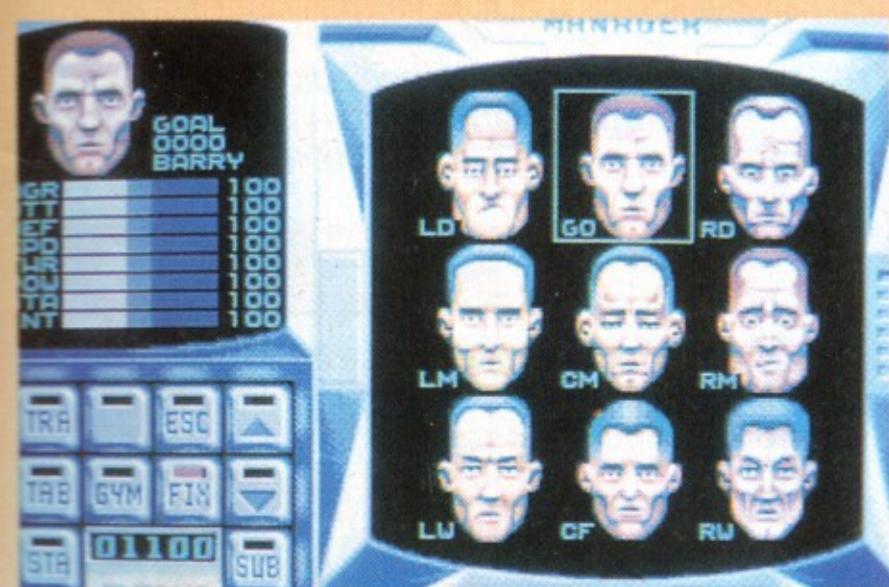
SPEEDBALL 2



Le gestionnaire de caractéristiques est très agréable d'emploi, offrant différentes facilités pour définir un joueur particulier, un groupe de joueurs ou toute l'équipe.

BRUTAL DELUXE		PLAY	REVOLVER	
PL	WD	DR	LO	POINTS
00	00	00	00	0000
LEAGUE PLACING	NR			
POINTS FOR	NR			
POINTS AGAINST	NR			
DEFENCE	110			
MIDFIELD	110			
ATTACK	110			
SUBSTITUTES	110			

Le tableau récapitulatif fournit d'utiles informations sur la valeur de l'équipe adverse.



Composez votre équipe comme bon vous semble.



▲ Que réussit s'empê de la la premi

Que la est du port

Après toire a éclata fête et rigueu

COMMENTAIRE



JIMMY H

Contrairement à Spirit, je ne connaissais pas la version micro de ce sport futuriste et je n'aurais guère soupçonné son origine, car le programme tire pleinement parti des capacités de la Megadrive (ce qui n'est pas toujours le cas !). La gestion des caractéristiques apporte une dimension supplémentaire, permettant à chacun de jouer à sa manière. On peut même acheter d'autres champions pour renforcer le niveau de l'équipe. La progression de difficulté est bien menée, les premiers adversaires étant finalement assez faciles à battre. Dès que l'on se rapproche de la première division, les choses prennent une autre tournure et les matchs deviennent vraiment palpitants. Si vous aimez le sport, vous pouvez acquérir Speedball sans problème, il ne vous décevra pas.

“L'escargot” à gauche apporte des points supplémentaires. >



COMMENTAIRE



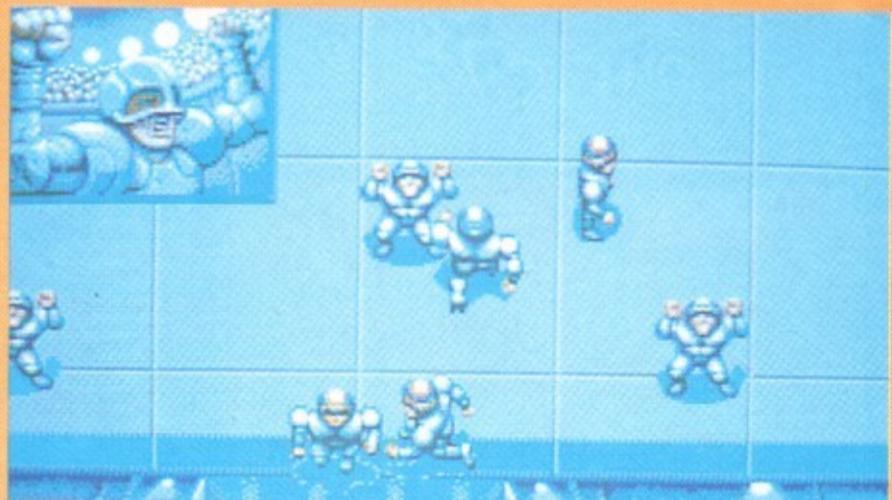
SPIRIT

J'avais bien aimé la version micro de ce jeu et cette adaptation sur Megadrive ne m'a pas déçu, bien au contraire. Le plein écran est ici un “plus” important grâce au champ d'action plus large qu'il procure. Ce sport est d'une extrême violence et la casse est souvent de rigueur pour percer la défense adverse. Mais c'est plutôt en usant d'une stratégie élaborée (passes rapides et zigzags entre les défenseurs) que l'on obtient les meilleurs résultats. La réalisation est sans défaut, avec des graphismes d'un bon niveau, une animation des sportifs rapide, complétée d'un excellent scrolling multidirectionnel, et des bruitages digitalisés très présents. Le jeu est vraiment séduisant, seul ou à deux, le programme se montrant un adversaire vite redoutable.

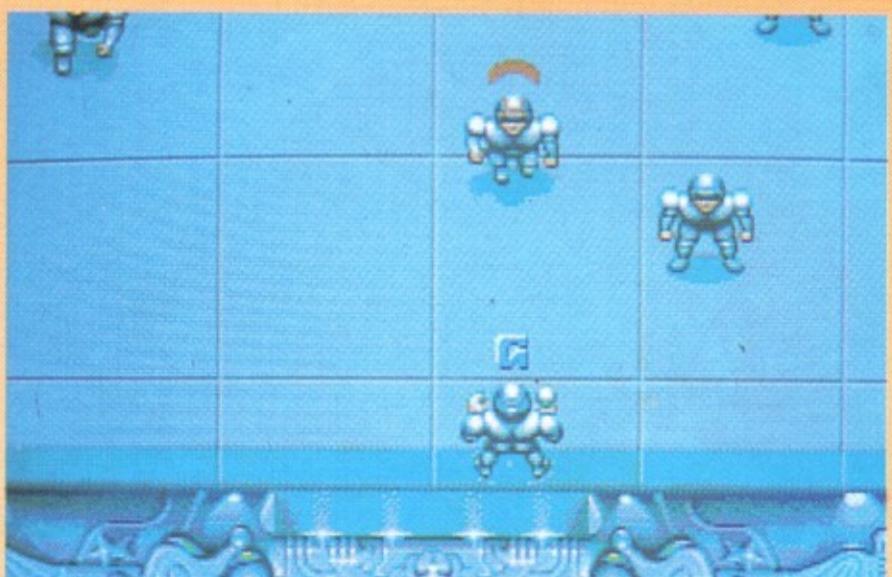
Récupérez la balle dès la mise en jeu et profitez-en pour prendre aussi les bonus visibles. >



Le mode “replay” vous fait revivre au ralenti tous les buts. ▼



Relancez la balle vite et loin pour vous dégager. ▼



REVIEW



SPEEDBALL 2

BRUTAL DELUXE

EDITEUR : ARENA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

L'option entraînement est bien pratique pour se familiariser avec le jeu.

GRAPHISME 85%

Les graphismes sont travaillés, avec un bon effet de relief.

ANIMATION 91%

Le déplacement des joueurs et du ballon peuvent être très rapides et le scrolling multidirectionnel impeccable.

BANDE-SON 88%

Bruit de la balle qui rebondit, cris de la foule, impacts des coups, digitalisations sonores de l'arbitre, quelle ambiance !

JOUABILITE 89%

Contrôle des équipiers parfait, mais les buts auraient pu être mieux identifiés.

DUREE DE VIE 92%

Seul ou à deux, le jeu est prenant et on ne le lâche pas de sitôt.

INTERET 91%

Un des meilleurs jeux de sport sur la Megadrive, indispensable dans votre ludothèque.



REVIEW

Le royaume est de nouveau en danger. Rien ne va plus. Les puissances du mal sont de retour. La princesse Zelda a été enlevée. Votre père a disparu. Heureusement, vous êtes là pour rétablir la situation !

La quête est immense. Ou, plutôt, les quêtes car le jeu est une succession de missions à accomplir, d'objets à trouver, de lieux à explorer. L'action est rendue à travers une vue aérienne plongeante, qui permet de visualiser parfaitement les différents objets présents à l'écran, de tourner autour, d'essayer de les manipuler ou de les pousser... Le territoire à explorer est gigantesque. Des cartes vous aident à vous repérer et vous fournissent les points de repères principaux. Le royaume est boursé de donjons à explorer, de souterrains à découvrir, de soldats ou de bestioles hostiles à combattre. En haut de l'écran, apparaissent des indications concernant votre puissance, l'objet que vous transportez, le nombre de gemmes que vous détenez, l'état de vos forces... Un système de sauvegarde par piles permet de reprendre la quête à n'importe quel moment.

L'aventure commence dans cette pièce lorsque vous apprenez que votre père a disparu et que la princesse Zelda a été enlevée.

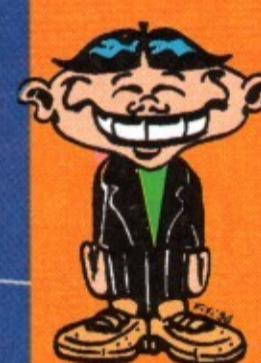
legend of



A tout moment vous pouvez consulter la carte en 3D de la partie de



COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Zelda No Densetsu est pour moi le jeu de l'année (ex-aequo avec Chomakaimura) ! Nintendo nous a offert du grand art avec cette cartouche. Le plus fantastique vient certainement de la latitude laissée au joueur. Le héros peut intervenir sur son environnement d'une façon incroyablement réaliste. Dans les nombreux jeux d'aventure/action concurrents comme le Super Mario Bros. II, lorsque vous vous trouvez devant des obstacles qui vous empêchent de passer, par exemple, il vous reste plus qu'à faire demi-tour. Dans Zeldan, au contraire, vous saisissez votre épée et deux ou trois coups d'épée, vous vous frayez un chemin en les découpant en menues brindilles.

Par exemple : vous pouvez vous emparer d'un bon nombre d'objets qui composent le décor ; vous pouvez ainsi saisir un vase ou une pomme (ou même une poule), le porter à bout de bras et, pour finir, le faire exploser à la figure du premier gêneur venu. Superbement génial !



Un des détails de l'animation : la pluie tombe à flot, et vous vous enfoncez un peu dans le sol gorgé d'eau.



「ダ娘を お救いするのださう お前は、娘の——」

Un...
no...
ai...
vo...
m...
es...
y...
m...



REVIEW



zelda



Avec l'aide de
Zelda, vous
découvrez un
passage secret
vous permettant de quitter
le château.



▲ Une lanterne pour explorer les souterrains.

NIHONGO WO
HANASHIMASU KA ?*

Nintendo, avec *Zelda No Densetsu*, a lancé la deuxième pièce de son artillerie lourde. La première s'appelait *Super Mario Bros*. Un an après, c'est au tour des aventures mythiques de *Zelda* de débarquer sur la console 16 bits du constructeur japonais. Mais se pose une question, la question majeure qui décidera de votre achat ou non de cette cartouche : peut-on jouer à *Zelda* sans connaître un traître mot de japonais ? La réponse est positive. Même si la connaissance de la langue nippone facilite grandement l'aventure car la plupart des personnages que vous pouvez interroger vous donnent de précieux indices sur la localisation ou l'utilité des différents objets, vous pouvez résoudre le jeu en utilisant la bonne vieille méthode de l'essai-erreur (qui veut que vous essayiez un peu toutes les solutions avant de trouver qui veut quoi et à quoi sert tel bidule).

COMMENTAIRE



Zelda a tout pour plaire. Les décors sont splendides grâce à la palette de couleurs de la SFC. Les graphismes sont très précis et une simple petite fissure dans un mur vous mettra la

BANANA SAN

puce à l'oreille : une bonne bombe et le mur explose laissant apparaître l'entrée d'une salle secrète ! Le monde est immense à explorer mais il est surtout très varié. Chaque nouveau donjon, chaque temple caché, chaque souterrain possède ses propres surprises. Les trois quarts du jeu sont en fait une exploration de la contrée. Et c'est cela la grande force de *Zelda* : tout doit être essayé, chaque objet doit être poussé, manipulé, trifouillé... Il faut raser tous les arbustes ; certains dissimulent l'entrée de complexes souterrains. Il faut poser des bombes un peu partout... Géant.



▲ Voici les éléments en votre possession.



▲

Une lanterne pour explorer les souterrains.



▲ Le boomerang permet d'immobiliser l'adversaire.



▲ Ces buissons sont des armes de choc à envoyer à la tête du premier venu.

*Parlez-vous japonais ?



EDITEUR : NINTENDO

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : --

OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



1

JOUEURS



KEY



CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

La présentation des écrans est très claire. Une animation introduit le scénario.

GRAPHISME 92%

Un style particulier et une réussite esthétique totale.

ANIMATION 93%

Superbe. Il n'est que de voir vos personnages descendre un escalier...

BANDE-SON 91%

La bande sonore a été très travaillée : chaque scène possède une mélodie différente et, souvent, splendide.

JOUABILITE 97%

Aucun jeu d'aventure/arcade n'a été aussi loin que *Zelda* dans la jouabilité.

DUREE DE VIE 95%

Vous en aurez largement pour votre argent !

INTERET 96%

Un chef-d'œuvre passionnant. La preuve éclatante que Nintendo n'est pas seulement un des meilleurs dans la construction de consoles 16 bits mais également dans la programmation de jeux !

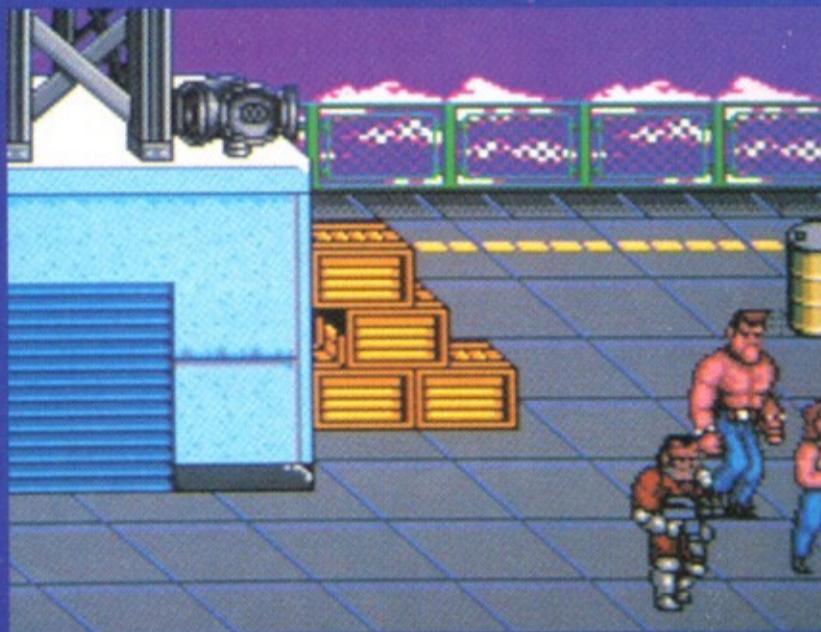


DOUBLE D

Les frères jumeaux sont de retour. Cette fois-ci, la fiancée de Bill, Marianne, est tuée par le chef du gang qui tient la région sous sa coupe. Les deux compères (ou un seul, si vous êtes seul à jouer) partent venger sa mort. Ce beat-them-up va exploiter à fond vos connaissances des arts martiaux et vous fera affronter de simples voyous ou des adversaires versés dans la pratique du karaté-do. Votre personnage peut effectuer huit mouvements différents (coup de poing, de coude, de genou, coup de pied arrière, sauté...). Il peut aussi utiliser sa botte secrète : un coup de pied sauté circulaire qui le débarrasse de tous les adversaires proches de lui. Dans ce jeu pas question de bonus, mais vous pouvez récupérer des armes sur l'ennemi (couteau, masse d'arme, grenade...) ou ramasser des objets qui vous serviront d'armes ou de projectiles (pelle, rondin de bois, caisse, grosse boule). Le jeu comprend quatre missions, qui sont en fait des étapes qui vous mèneront jusqu'au repère du chef de la bande. Chacune doit être accomplie dans un temps minimal.

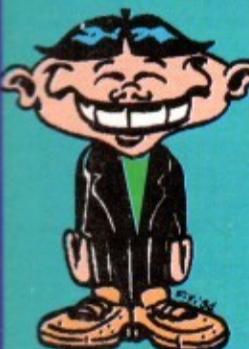


Le frère comb... même sans de ra... ment



Après l'assassinat de Marianne par le chef de la bande qui quitte la région, les deux frères tentent d'un hangar à hélicoptère de partir accomplir leur vengeance.

COMMENTAIRE



L'adaptation de Palsoft est très proche du jeu d'arcade : le style un peu sommaire et dépouillé des graphismes a été conservé. De même, les héros ont à leur disposition une panoplie importante de coups de pied et de poing. On retrouve notamment la possibilité pour les deux frères, lorsqu'ils sont au corps à corps, de saisir l'adversaire par la tête pour ensuite le bourrer frénétiquement de coups de genou ! Les missions que vous

KANEDA KUN devez effectuer sont assez différentes. La première se passe sur le terrain d'un héliport et vous fera affronter un gros catcheur dans le duel final. La seconde a lieu dans une usine où vous devrez prendre garde aux machines infernales et aux tapis roulants. Attention au géant aux lunettes noires de la fin ! La troisième, beaucoup plus bucolique (voire agricole), vous mène dans un petit village perdu au milieu des champs. Votre ultime adversaire est ceinture noire de karaté-do. Enfin, le dernier niveau vous emmènera au cœur du repaire de la bande.

MOUVEMENTS DU HEROS



Un coup de pied arrière.



Un direct dont on se souvient.



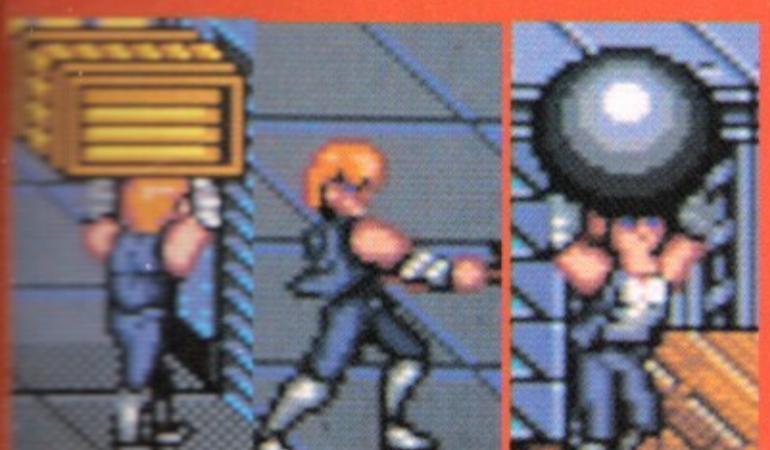
La botte secrète : le coup de pied sauté circulaire.

GON II

ARMES ET OBJETS



▲ Un coup de masse d'arme pour calmer les esprits !



▲ Ramassez caisse, pelle ou lourde boule d'acier pour les projeter à la figure de vos



La possibilité de jouer à deux augmente grandement l'intérêt de cette cartouche. Par ailleurs la quantité de coups différents, la possibilité d'utiliser les armes de l'adversaire et les graphismes très BD rendent ce jeu agréable. Le décor est utilisé intelligemment (morceaux de mur du repaire du big boss qui vous assomment, tapis roulant de l'usine qui vous entraîne dans le vide...). Malheureusement, de tels exemples ne sont pas assez fréquents. D'autre part, la maniabilité des héros est discutable : s'il est facile de donner les trois ou quatre coups de base, certains autres relèvent de la prouesse ! Dernier problème : le jeu est trop facile et les niveaux, trop courts. A déconseiller aux pros du joypad qui le finiront en une demi-heure mais Double Dragon II ravira les autres, notamment les fous du jeu d'arcade !

COMMENTAIRE



BANANA SAN

graphismes très BD rendent ce jeu agréable. Le décor est utilisé intelligemment (morceaux de mur du repaire du big boss qui vous assomment, tapis roulant de l'usine qui vous entraîne dans le vide...). Malheureusement, de tels exemples ne sont pas assez fréquents. D'autre part, la maniabilité des héros est discutable : s'il est facile de donner les trois ou quatre coups de base, certains autres relèvent de la prouesse ! Dernier problème : le jeu est trop facile et les niveaux, trop courts. A déconseiller aux pros du joypad qui le finiront en une demi-heure mais Double Dragon II ravira les autres, notamment les fous du jeu d'arcade !

◀ Pas le temps de faire une petite promenade au milieu des épis de blé, le temps vous est compté !



◀ Le boss du niveau deux surgit de l'ascenseur.
Sauvez du tapis roulant si vous voulez rester en vie. ▼



MEGADRIVE

REVIEW



EDITEUR : PALSOFT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN

1-2

JOUEURS

BEAT- THEM- UP

CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Au début, vous assistez au meurtre de Marianne. Une bande au bas de l'écran vous indique le temps qu'il vous reste et l'état de vos forces.

GRAPHISME 74%

Le graphisme est fidèle à la version arcade en recourant à un style sobre et un peu BD. Pouvait mieux faire !

ANIMATION 77%

Animation de bonne qualité mais rien de très original !

BANDE-SON 69%

Un fond sonore un peu insipide.

JOUABILITE 70%

Certains mouvements, difficiles à exécuter relèvent du livre des records !

DUREE DE VIE 35%

En "Easy", une demi-heure suffit aux bons joueurs pour terminer la cartouche.

INTERET 71%

Une bonne réalisation mais une gestion moyenne du joypad et un niveau de difficulté mal adapté.



Vous trouvez ça normal, vous, un shoot'em up où vous incarnez une petite sorcière sur son balai, qui doit tirer sur des lutins, des gnomes, des poissons, des canards, des hérissons, des angelots, des saucisses volantes, des troncs d'arbre, des boîtes à chaussures, des marrons d'Inde, et toutes sortes d'autres "trucs" dont on ne peut même pas deviner le nom ?

Sous couvert d'un décor et de personnages de conte de fées, *Magical Chase* est un shoot'em up d'une brutalité et d'une rapidité inouïes. La sorcière tire avec la pointe de son balai et avec deux étoiles qui tournent autour d'elle selon ses mouvements. Il faut savoir manier ces étoiles : par exemple, en faisant reculer la sorcière, elles se placent ensemble à l'avant et vous bénéficiez d'un tir très concentré. Les sprites ennemis surgissent de partout ! C'est un déluge de projectiles dont chaque coup fait perdre un cœur à la sorcière. Elle en a 8 au début du jeu. Seul espoir, ramasser les pièces qui tombent des ennemis éliminés pour accumuler des sous et faire des achats dans la "boutique"... si vous arrivez à l'atteindre ! Un principe de jeu qui rappelle le Fantasy Zone des origines...

Le programme vous emmène à travers 24 niveaux qui deviennent vite d'une difficulté infernale. Dans le monde 3, par exemple, votre sorcière se faufile durant tout le niveau entre les deux canons d'un fusil qui s'écartent, se rapprochent, et menacent sans arrêt de l'écraser... Et il faut en même temps faire face à un déferlement démentiel de projectiles emportés à toute berzingue par un scrolling horizontal absolument supersonique ! Fou !

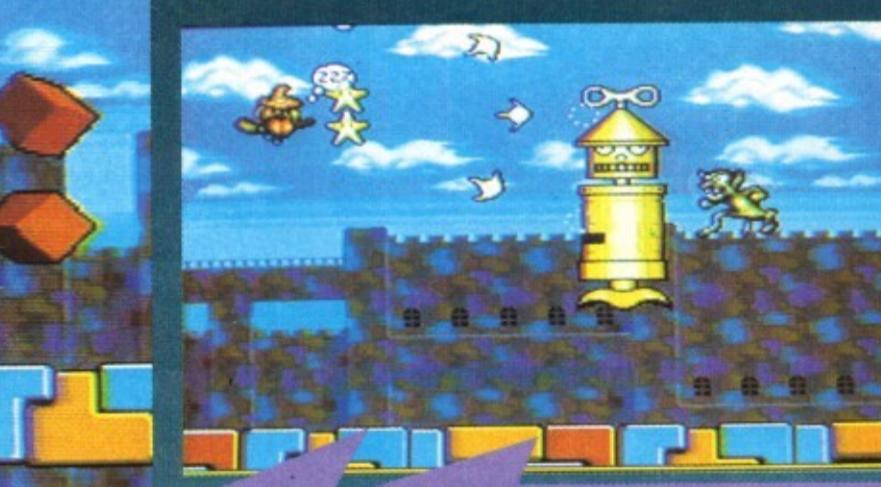


Chaque niveau a son gardien, qui est une sorte de "boss" de milieu de niveau. Pas nécessaire de l'éliminer, mais si vous réussissez, vous gagnez un énorme bonus ! Celui-ci fait tournoyer des boîtes rouges à travers l'écran.

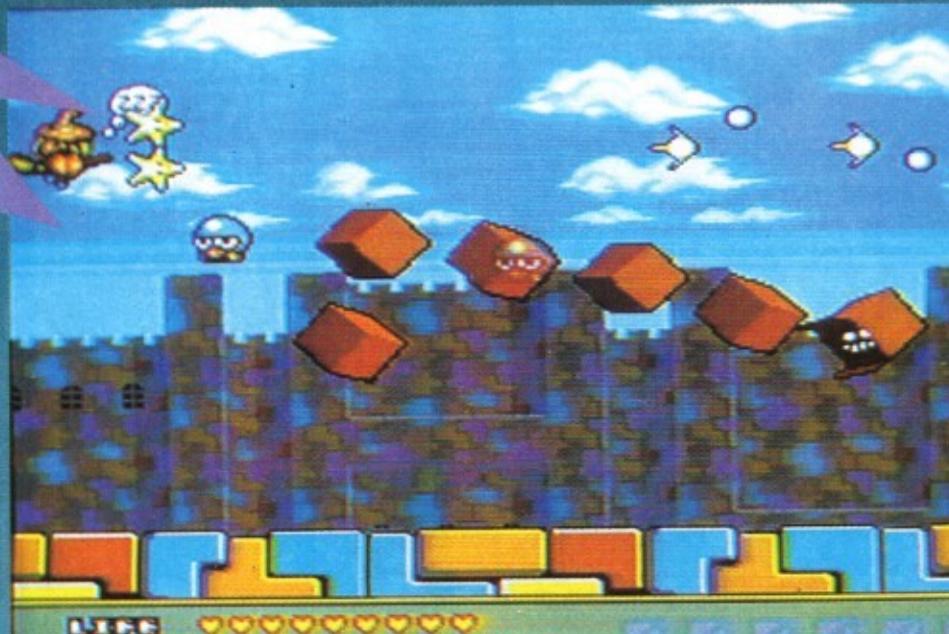
WORLD CHASE



Le délire ! Neuf sprites démentiels parmi la bonne cinquantaine que contient le jeu tout entier.



Un boss de fin de niveau tout en ferraille. Méfiez-vous, car le petit diable qui se trouve derrière vous attaquera ensuite...



COMMENT



EL NIONIO

cette sorcière ! L'animée prodigieuse, pleine d'humour, comme le cube qui se déplace tout seul, ou le robot en fer blanc du niveau 1, ou le lutin qui lance un ballon... Le système de boutique est excellent, c'est à vous d'éliminer le monde pour revivifier la sorcière et gagner plusieurs vies continues. Sans oublier des armes déliantes, des nuages de fumée, des grêlons, des tourbillons d'anneaux, et j'en oublie... sent la jubilation que procure un Fantasy Zone beaucoup plus rapide ou un Super Luigi's Mansion plus animé !

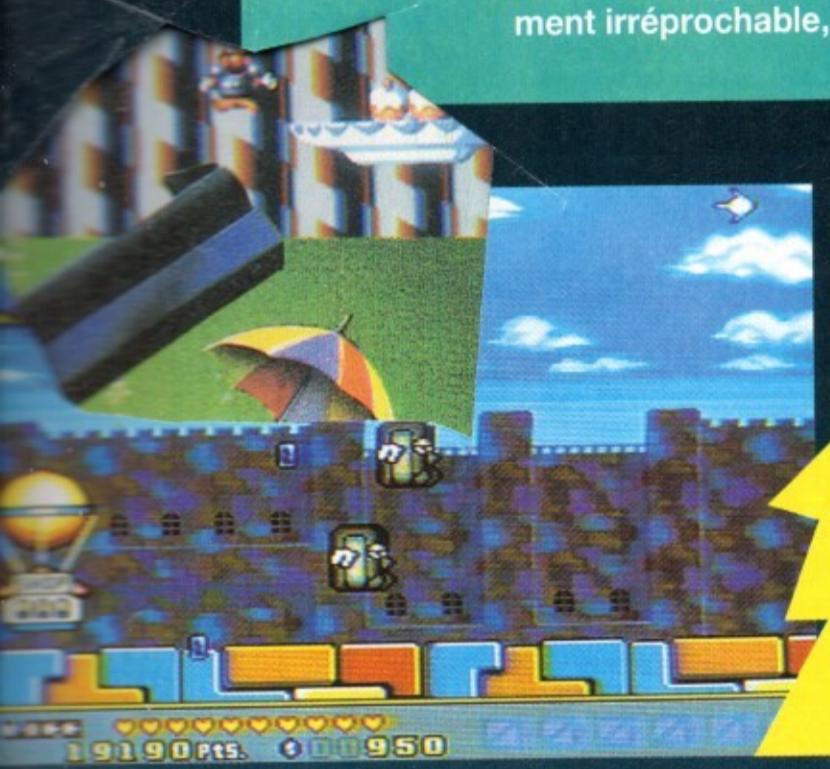


COMMENTAIRE



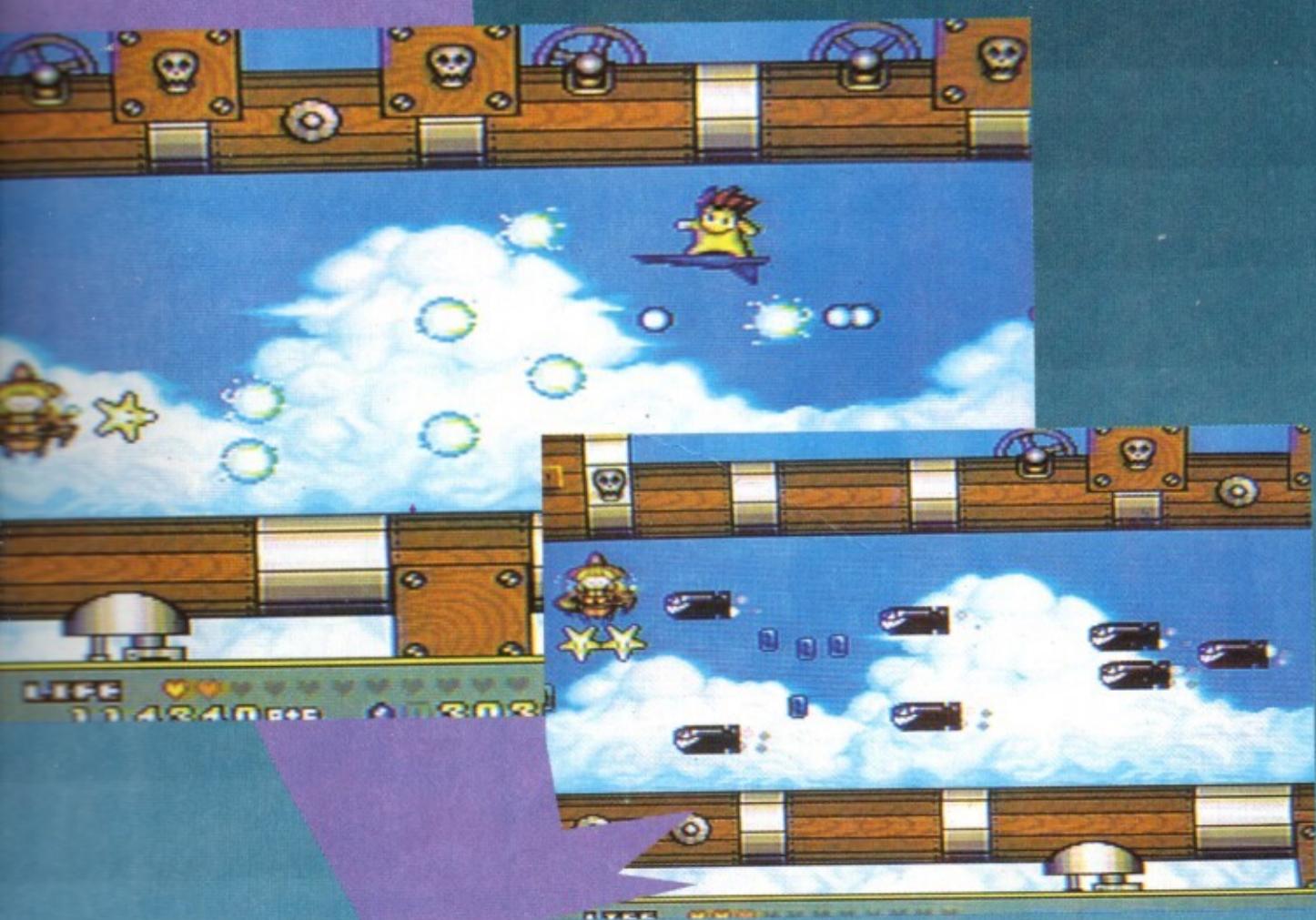
ROCKET

Génial ! Les programmeurs de Palsoft ont fait très fort ! D'abord, ils ont dessiné au moins 100 sprites différents pour les ennemis. Ensuite, ils ont conçu une animation spéciale pour chacun d'eux. Puis ils ont mis le tout dans des décors fantastiques, totalement changés à chaque niveau, entraînés par un scrolling ultra-rapide et ultra-fluide ! Le tout donne un des shoot'em up les plus "speed" qu'on ait jamais vu. Et je ne vous parle pas des boss de fins de niveau (tiens, un arbre, comme dans Fantasy Zone!), bien difficiles mais pas trop, avec une astuce intelligente pour vaincre chacun... Magical Chase n'est pas loin de la perfection. Beau, techniquement irréprochable, et fabuleux à jouer. Hit, hit, hit !



La montgolfière, en bas, donne accès à la boutique. En fonction de votre argent, vous pouvez reprendre de l'énergie, changer d'arme, obtenir une vie supplémentaire, etc.

Le troisième niveau est infernal ! Votre sorcière est coincée entre ces deux bouts de bois qui s'écartent puis se rapprochent pour l'écraser ! Et les monstres continuent d'attaquer...



MAGICAL CHASE

Push Run Button

EDITEUR : PALSOFT
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

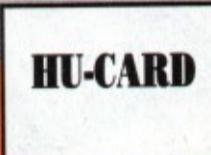
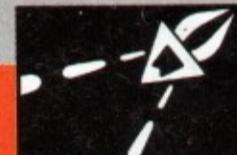
DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : A GAGNER

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT


PRESENTATION 50%

Rien ou presque. Le point faible.

GRAPHISME 89%

Un catalogue d'aliens délirants assez vaste pour remplir plusieurs jeux. Décor exceptionnels dès le monde 3.

ANIMATION 98%
Scrolling exemplaire, sprites rapides ...
Du grand art.
BANDE-SON 80%

La musique n'est pas inoubliable. Les bruitages précis participent au bon contrôle du jeu.

JOUABILITE 91%

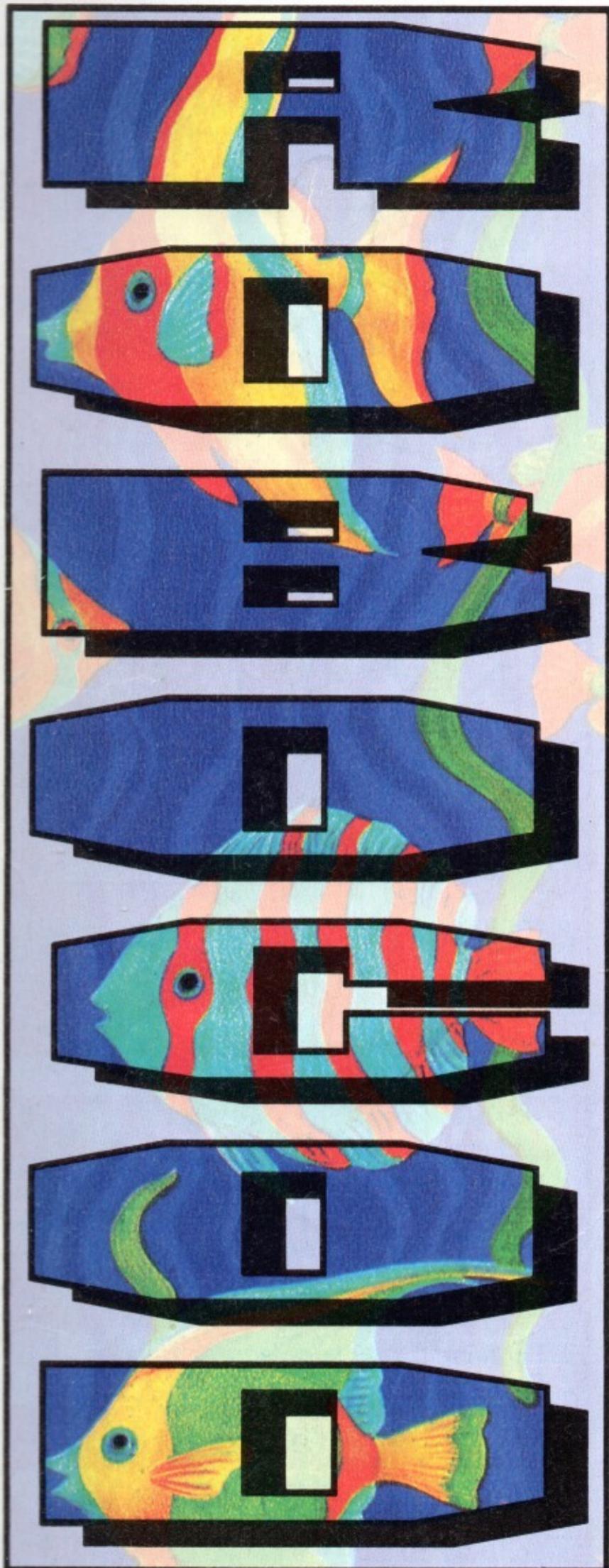
Quelle est la marque du balai de la sorcière ? On en veut un pareil !

DUREE DE VIE 85%

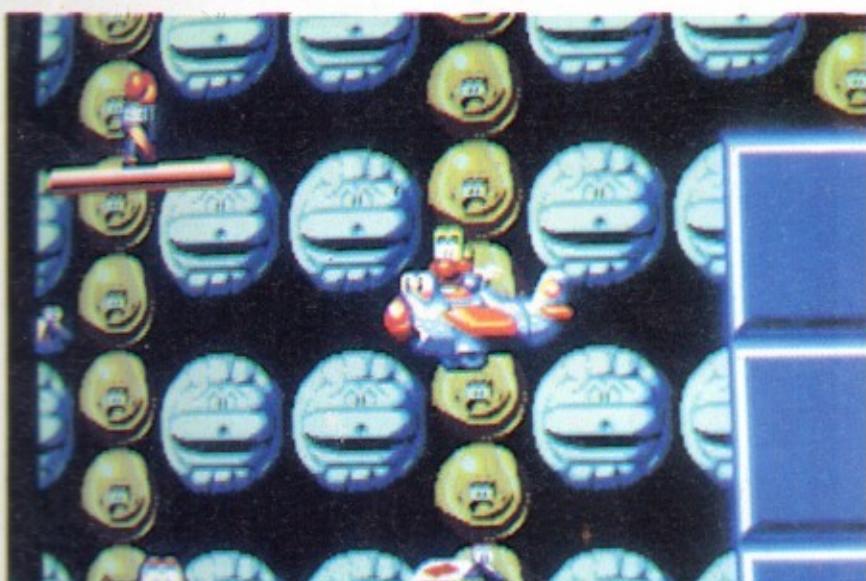
Les 3 niveaux de difficulté permettent une progression sûre vers les sommets.

INTERET 97%

Le principe de jeu, la difficulté progressive des mondes, l'animation sensationnelle, le scrolling hyper-rapide : l'intérêt est presque au max !



▼ Robocod dans son avion personnel.



Le vilain Dr Maybe est de retour et, cette fois, il est bien déterminé à s'emparer du monde, tout en éliminant l'agent secret sous-marin James Pond, qui avait gêné ses plans la dernière fois ! Mais surprise ! James Pond a été transformé cybérnétiquement en un être étrange, mi-poisson, mi-machine, et tout entier agent secret ! Nous avons nommé... Robocod !

Le Dr Maybe utilise cette fois des joujoux psychopathes pour étendre sa domination. Ils sont fabriqués plus ou moins clandestinement dans l'usine arctique du Père Noël. Robocod, ex-James Pond, muni de nouveaux pouvoirs, va devoir les affronter au fil de niveaux délirants. A la fin, remettra-t-il le Dr Maybe et son allié le Père Noël dans la voie du Bien ?

Robocod est un jeu de plates-formes assez classique. Mais il bat tous ses prédecesseurs par sa finesse, par sa jouabilité exceptionnelle, par des niveaux plus nombreux et une variété d'action incroyable. Robo court et bondit à travers le décor, éliminant tout ce qui se présente sur son chemin. Evidemment, il affronte un monstre de fin de niveau particulièrement soigné, en fait, un super-méchant joujou !

Le Père Noël aura-t-il été libéré pour les fêtes ?
Mystère.

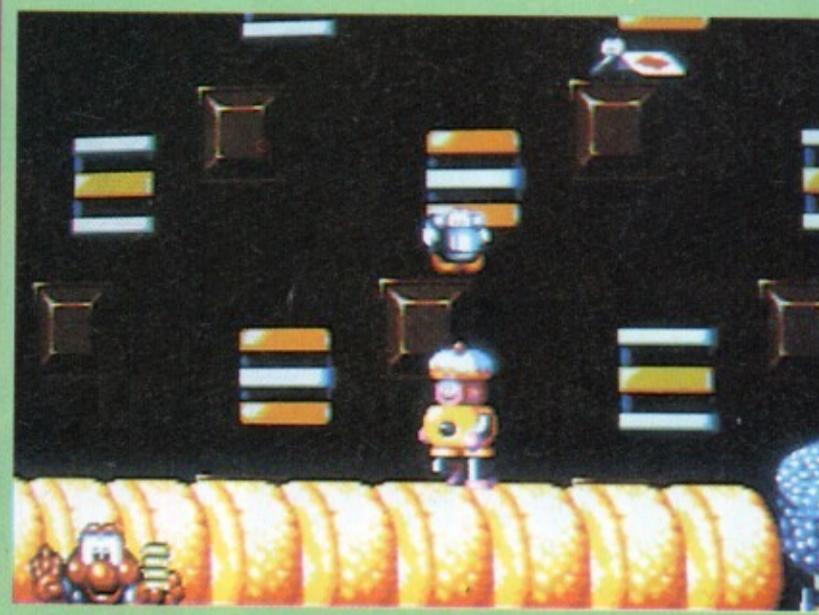


▲ Ping-pong pour Pond

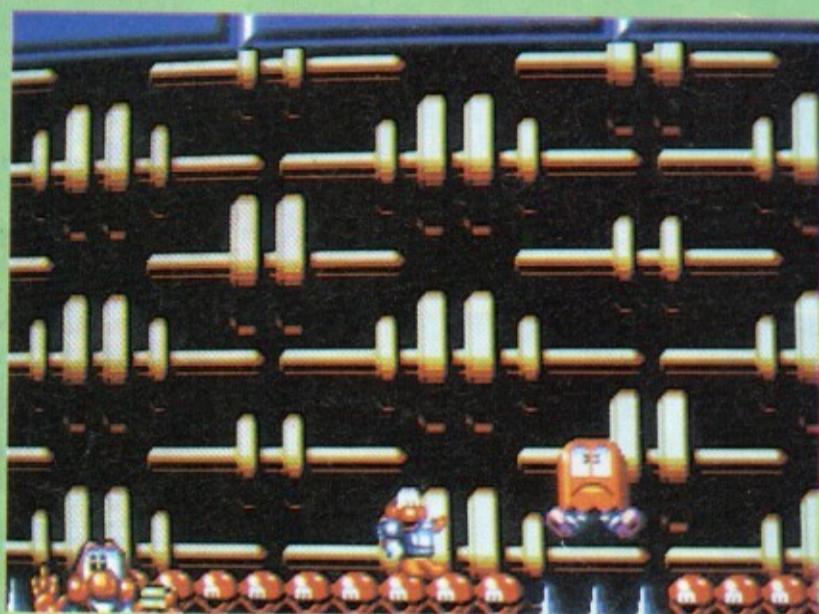


MECHANTS JOUJOUX

Avant d'atteindre le QG souterrain des deux vilains, Robocod fait face à un arsenal délirant d'ennemis : cela va des cartes à jouer volantes aux bonbons assassins, en passant par de terrifiants oursons et d'abominables poupées ! Brrrr...



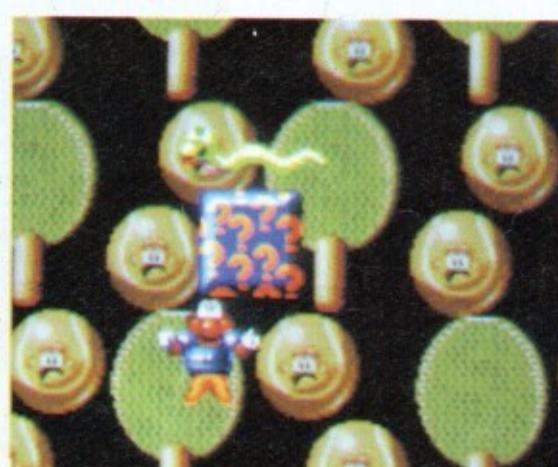
▲ Pond en plein combat.



▲ Et hop ! Un vilain joujou qui valse !



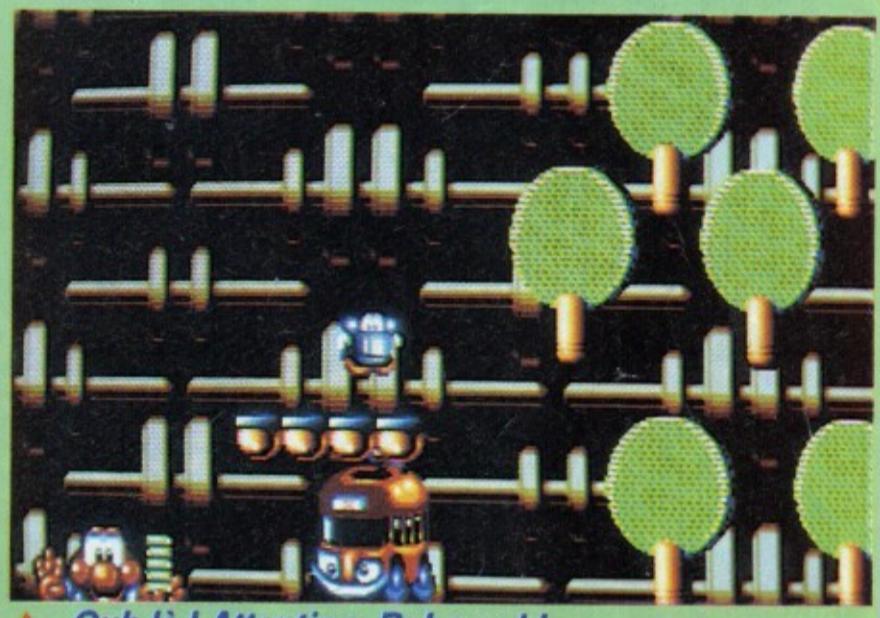
▲ Un escalier interminable pour notre héros !



▲ Ça, c'est du bonus...



▲ Je me présente : monstre de fin de niveau.



▲ Ouh là ! Attention, Robocod !

COMMENTAIRE



° RAD

Il ne faut pas se le cacher, Robocod s'est largement inspiré des grands hits de plates-formes comme Sonic ou Super Mario. Mais il en a pris toutes les qualités et abandonné tous les défauts. Le jeu est passionnant, bourré d'écrans secrets à découvrir. Les graphismes sont remarquables, soutenus par un scrolling parfait, tout spécialement dans les scènes de train... Et surtout, sa jouabilité est complètement exceptionnelle. Quasiment du jamais vu sur Megadrive, et je ne blague pas ! Electronic Arts a fait du bon boulot. Sûr que Robocod va faire mal, très mal !





COMMENTAIRE



Un jeu qui a pour vedette un poisson robotique ne peut être tout à fait normal, mais là, on dépasse les bornes du délire ! La cartouche vous ahurit réellement, avec des graphismes étonnantes, des

JULIAN

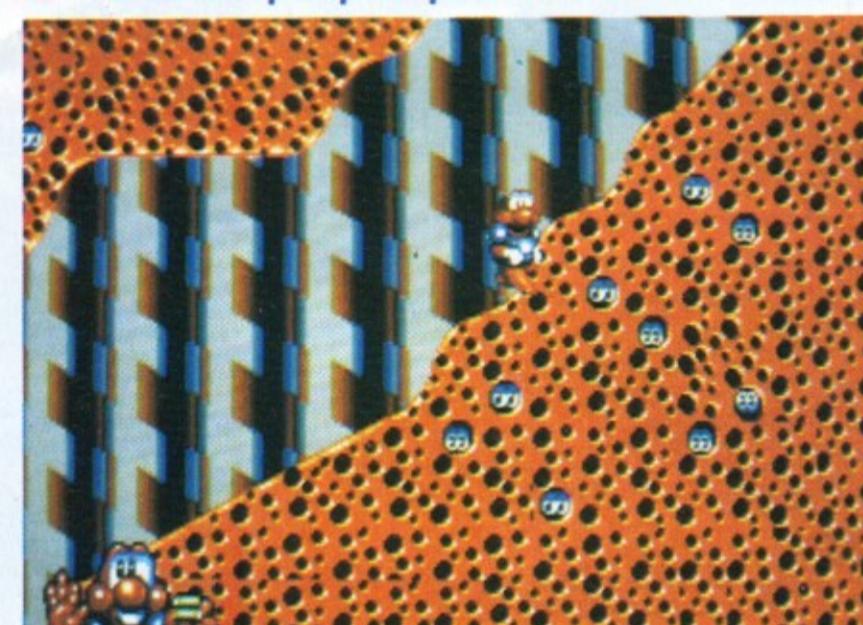
sprites formidables, des décors surréalistes et des effets spéciaux superbes. Le son n'est pas mal non plus, avec de petites musiques très jolies qui vous bercent jusqu'à la nausée tout au long de la partie. Mais on retiendra surtout l'humour très particulier du jeu, qui en fait une cartouche tout à fait à part, exceptionnelle, inédite, stupéfiante. Déjà vu des ennemis aussi fous ? On vous cite, en vrac, des pingouins en biscuit, des caramels plus ou moins mous, ces petites voitures, des oursons vicieux, des bonhommes de neige, etc. et tout cela rien qu'au premier niveau ! Ajoutez des trouvailles uniques, comme ce niveau où on saute dans tous les sens, ces écrans à l'envers, cette course sur le toit d'un train... Et des bonus secrets, des écrans secrets, des niveaux secrets, des jeux entiers secrets ! Une folie, qui est aussi intéressante à jouer. Car chaque niveau peut se résoudre de plusieurs façons, et, même au cas où vous finiriez le jeu, il ne vous resterait plus qu'à le recommencer pour tout refaire... autrement, et mieux ! Mettez toutes ces qualités ensemble, et vous obtenez le plus grand jeu de plates-formes sur Megadrive... Oui, plus grand que Sonic ou Mickey !

BAD HADDOCK

Robo, avec son nouveau corps métallique, dispose de pouvoirs fabuleux pour contrer les plans du Dr Maybe. Le plus utile est le "stretcho-torso", qui permet à Robo de s'étirer et de se déformer jusqu'à de très fortes hauteurs, ce qui lui permet d'attraper des crochets, de se hisser, etc. Il peut aussi détruire ses ennemis en leur sautant sur le crâne (cf Sonic et Mickey). Mais là, il les aplati ! Il y a aussi des pouvoirs spéciaux à découvrir au fil des niveaux...



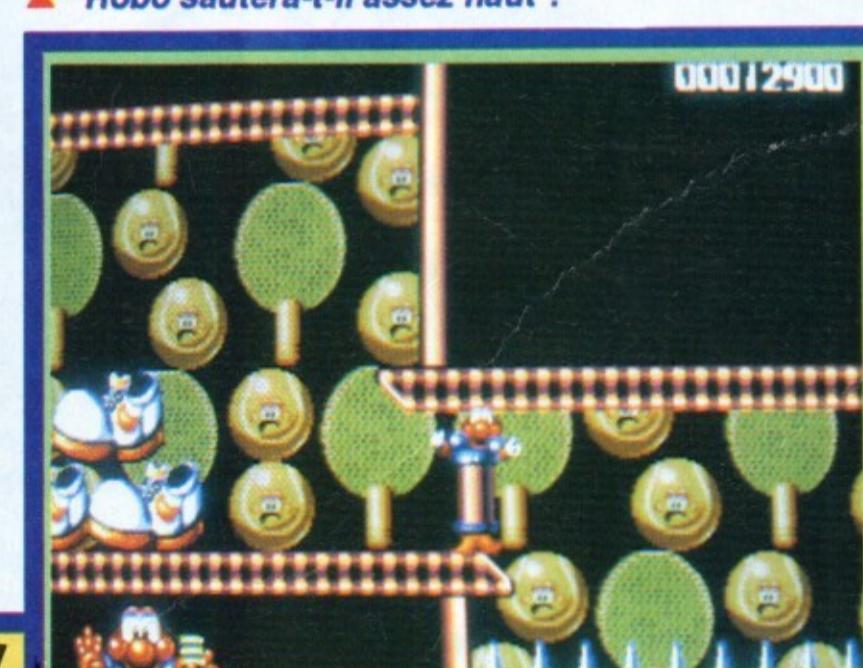
▲ Oursons et pompons pour Pom-Pond.



▲ Brusque montée de nougat au miel. Gluup !



▲ Robo sautera-t-il assez haut ?



▲ Si Robo atteint le toit, il évite les piques fatales.



▲ Sucettes ou raquettes ?



+ MILLENNIUM 1991

**EDITEUR : EA
PRIX : D**

DISPONIBILITE : FIN JANVIE

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : ULTRA

**1
JOUEURS**


CARTOU

PRESENTATION 8

Pas beaucoup d'options, mais la démo et l'intro sont superbes.

GRAPHISME 9

C'est géant ! Dessins stupéfiants, innovations extraordinaires, décors de génie.

BANDE-SON 9

Musique et bruitages mignons. Ecœurants comme du beurre de cacahuète.

JOUABILITE 9

Avec cette qualité de contrôle et cet humour dévastateur, on se régale !

DUREE DE VIE 8

La taille du jeu, ses innombrables astuces, la difficulté des passages vont tiendront éveillé des nuits entières.

INTERET 88

Graphisme sublime + action passionnante + des tonnes d'écrans secrets + jouabilité d'exception = le plus grand "plates-formes" sur Megadrive !

Entrez dans le Monde Merveilleux de

Nintendo®



- POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS
IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO
INDIQUEZ LA TAILLE (6/8 - 10/12 - 14/16).
- POUR UNE COMMANDE INFÉRIEURE à 800 F
IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

© NINTENDO CO LTD



690 F

490 F

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des jeux intelligents qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. Des scénari époustouflants, des tableaux sans cesse renouvelés et des effets sonores superbes qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

Les consoles NINTENDO se branchent directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Réf. : 400.001



LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000

Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper-sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

ACCESOIRS

- DOUBLE PLAYER réf. 600.000 490 F
- JOYSTICK NES ADVANTAGE réf. 600.001 390 F
- MANETTE NES MAX réf. 600.002 290 F
- PISTOLET ZAPPER réf. 600.003 290 F
- NES FOUR SCORE réf. 600.004 330 F
- LASERLINE (range. 15 logiciels) réf. 600.005 390 F
- MEUBLE BOIS (range. 28 logiciels) réf. 600.006 320 F
- LE KIT DE NETTOYAGE réf. 600.008 185 F

PIÈCES DÉTACHÉES

- MANETTE (NES 204) réf. 600.007 135 F
- CABLE RGB PERITEL (203A) réf. 600.008 165 F
- ADAPTATEUR (NES 202) réf. 600.009 195 F

Adventure of Link	Réf. : 500.000	390 F	• Double Dribble	Réf. : 500.056	360 F	• Jack Nicklaus golf	Réf. : 500.016	390 F	• RC Pro Am	Réf. : 500.026	290 F	• Spy Spy	Réf. : 500.081	330 F
Air Hiel	Réf. : 500.001	360 F	• Double Dragon	Réf. : 500.006	390 F	• Kabuki Quantum Fighter	Réf. : 500.062	390 F	• Rescue	Réf. : 500.027	360 F	• Swords & serpents	Réf. : 500.086	360 F
Batman	Réf. : 500.044	430 F	• Double Dragon II	Réf. : 500.007	430 F	• Kickle Cubicle	Réf. : 500.096	330 F	• Robocop	Réf. : 500.028	430 F	• Tennis	Réf. : 500.034	290 F
Battle of Olympus	Réf. : 500.002	430 F	• Dragon Ball	Réf. : 500.008	360 F	• Kung Fu	Réf. : 500.063	290 F	• Rush'n Attack	Réf. : 500.082	360 F	• Tetris	Réf. : 500.035	330 F
Benny Billy	Réf. : 500.003	390 F	• Dr Mario	Réf. : 500.009	330 F	• Legend of Zelda	Réf. : 500.017	390 F	• Roller Games	Réf. : 500.092	430 F	• Tiger Heli	Réf. : 500.043	330 F
Bionic Commando	Réf. : 500.046	430 F	• Duck Hunt	Réf. : 500.057	290 F	• Life Force	Réf. : 500.064	360 F	• Shadow Warrior	Réf. : 500.067	390 F	• TMNT Turtle Ninja	Réf. : 500.036	390 F
Blades of Steel	Réf. : 500.047	360 F	• Duck Tales	Réf. : 500.010	390 F	• Low G Man	Réf. : 500.094	390 F	• Shadowgate	Réf. : 500.068	490 F	• Top Gun	Réf. : 500.037	360 F
Blue Shadow	Réf. : 500.089	360 F	• Faxanadu	Réf. : 500.011	360 F	• Mega Man I	Réf. : 500.077	360 F	• Silent Service	Réf. : 500.029	360 F	• Top Gun 2ND Mission	Réf. : 500.097	430 F
Boulder Dash	Réf. : 500.048	330 F	• Fester's Quest	Réf. : 500.058	360 F	• Mega Man II	Réf. : 500.018	430 F	• Simon's Quest	Réf. : 500.069	390 F	• To the Earth	Réf. : 500.080	290 F
Boy and his Blod	Réf. : 500.049	390 F	• Fighting Golf	Réf. : 500.083	390 F	• Metal Gear	Réf. : 500.019	360 F	• Simpsons	Réf. : 500.090	360 F	• Track and Field II	Réf. : 500.038	390 F
Bombe Bobble	Réf. : 500.050	330 F	• Gauntlet II	Réf. : 500.012	390 F	• Metroid	Réf. : 500.065	360 F	• Skate or Die	Réf. : 500.070	360 F	• Turbo racing	Réf. : 500.039	390 F
Born Fighter	Réf. : 500.004	330 F	• Ghostbusters II	Réf. : 500.013	430 F	• Mission Impossible	Réf. : 500.087	430 F	• Ski or Die	Réf. : 500.071	390 F	• Wild Gunman	Réf. : 500.076	290 F
Captain Skyhawk	Réf. : 500.051	390 F	• Goal	Réf. : 500.085	430 F	• Paper boy	Réf. : 500.020	330 F	• Snake Rattle'n Roll	Réf. : 500.072	330 F	• Wizards & Warriors	Réf. : 500.078	360 F
Castlevania	Réf. : 500.052	360 F	• Goonies II	Réf. : 500.014	360 F	• Pinbot	Réf. : 500.021	390 F	• Solar Jetman	Réf. : 500.030	390 F	• World Cup	Réf. : 500.040	360 F
Chevaliers du Zodiaque	Réf. : 500.053	390 F	• Gradius	Réf. : 500.091	330 F	• Popeye	Réf. : 500.066	195 F	• Solstice	Réf. : 500.073	390 F	• World Wrestling	Réf. : 500.041	390 F
Cobra Triangle	Réf. : 500.084	330 F	• Gremlins II	Réf. : 500.015	430 F	• Power Blade	Réf. : 500.093	390 F	• Stealth Atf	Réf. : 500.074	390 F	• Wrath Block Manta	Réf. : 500.042	360 F
Days of Thunder	Réf. : 500.054	390 F	• Gumshoe	Réf. : 500.059	290 F	• Probector contra	Réf. : 500.022	360 F	• Super Mario Bros	Réf. : 500.031	290 F	• WWF Challenge	Réf. : 500.088	330 F
Defender of the crown	Réf. : 500.005	430 F	• Hogan's Alley	Réf. : 500.060	290 F	• Punch out	Réf. : 500.023	330 F	• Super Mario Bros II	Réf. : 500.032	390 F			
Donkey Kong Classics	Réf. : 500.055	290 F	• Iron Sword	Réf. : 500.079	430 F	• Rod Gravity	Réf. : 500.024	360 F	• Super Mario Bros III	Réf. : 500.095	430 F			
			• Isolated Warrior	Réf. : 500.061	390 F	• Rod Racer	Réf. : 500.025	360 F	• Super off road	Réf. : 500.033	360 F			
									• Super Spike V'Ball	Réf. : 500.075	390 F			

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

Pour jouer où
vous voulez
quand vous
voulez !



590 F

GAME BOY Réf. : 300.000

Inclus dans le package :

- Le superbe jeu TETRIS.
- Des écouteurs stéréo.
- Un câble vidéo-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées.
- Des piles.

ACCESOIRS	
BATTERY PACK	Réf. 200.000 330 F
SACOCHÉ/TRANSP. NYLON	Réf. 200.001 230 F
BOITIER RIGIDE/TRANSP.	Réf. 200.002 140 F
LIGHT BOY-LOUPE éclairante	Réf. 200.003 290 F
CASE BOY - étui antichoc	Réf. 200.004 120 F

SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion qui se
trouve à l'intérieur du produit au Club Nintendo
B.P. 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

BON DE COMMANDE à retourner à : Sté ENCODGEST, Ctre cial. Mirabeau
B.P. 55 - 95230 SOISY-SOUS-MONTMORENCY - Tél. : 34 17 21 99

REF. : JEUX : ACCESSOIRES : CONSOLE :

REF. : JEUX : ACCESSOIRES : CONSOLE :

REF. : JEUX : ACCESSOIRES : CONSOLE :

NOM : PRENOM : ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL : Tél. :

Frais de port et d'emballage : + 20 F.

Frais de contre-remboursement : + 30 F.

Frais de port consoles / Accessoires de rangement : + 60 F.

Total à payer :

N° Dde Client :

Règlement : CB CCP Mandat-lettre

Chèque bancaire Paiement contre-remboursement

N° Carte Bleue Date d'expiration .../...

Signature (des parents pour les mineurs) :

*Colissimo : 48 h.

Alleyway	Réf. : 100.000	195 F	King of the zoo	Réf. : 100.009	195 F
Angry spider man	Réf. : 100.001	195 F			

**PC ENGINE**

REVIEW

CLASSIC

Bien que le jeu n'utilise pas les capacités du Super CD Rom, les graphismes tiennent quand même la route.

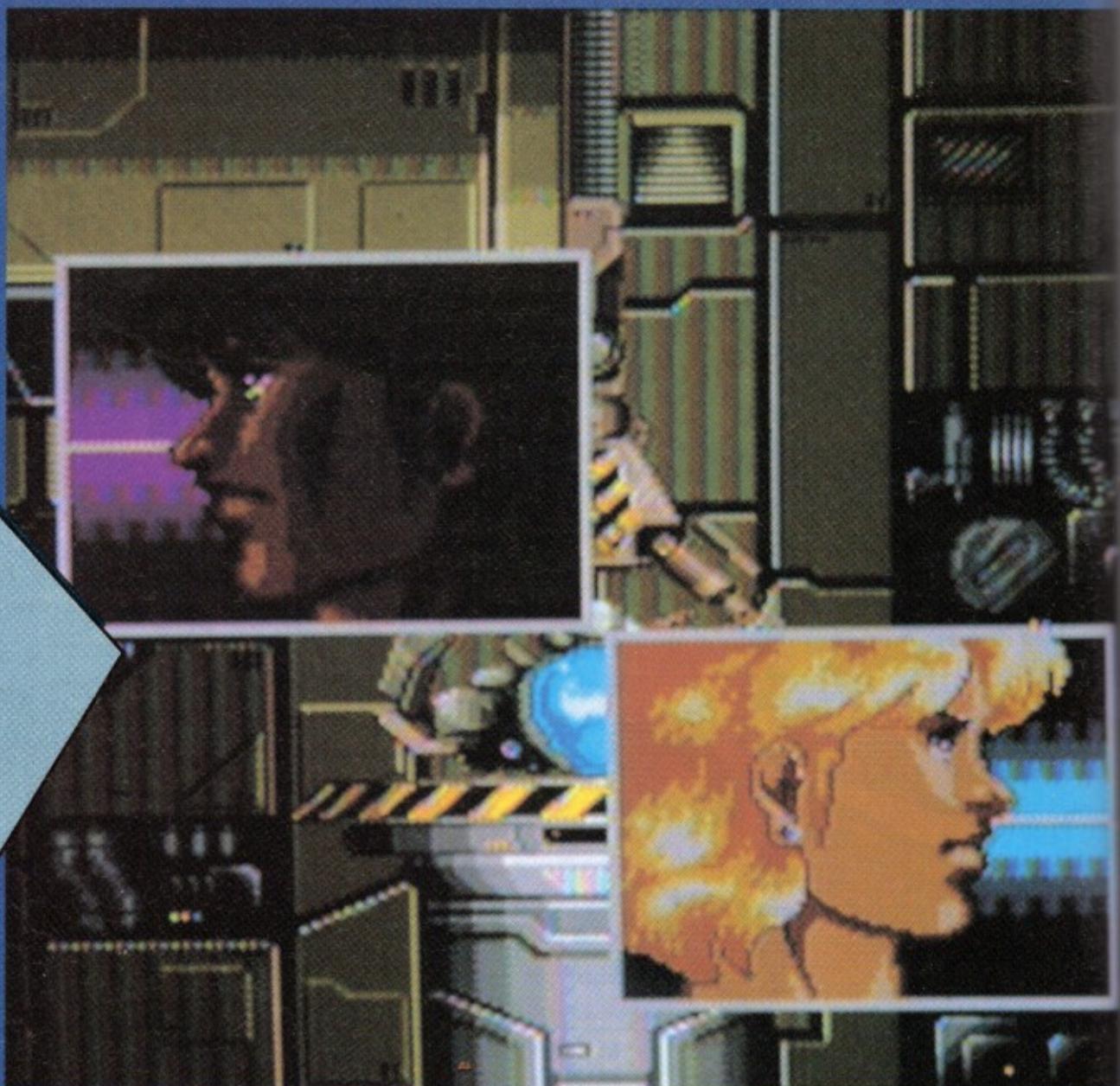


Au-dessus de vous, se trouve le module de protection qui tourne sans arrêt autour de votre R 9. A l'avant, votre P1 vous sert de bouclier et vous êtes équipé d'un laser très efficace, dont le faisceau ricoche sur les murs, au grand dam de l'adversaire.

COMMENTAIRE

**BANANA SAN**

Irem, avec cette édition des aventures de R Type, a fait très plaisir aux passionnés de ce jeu comme moi. En revanche, le bât blesse quand on s'aperçoit que cet éditeur s'est contenté de placer un dessin animé (certes il est long, certes il est beau, certes il n'y a que très peu d'accès disque grâce au Super CD Rom) en introduction et de reprendre les deux cartouches qu'il avait commercialisées quelques années auparavant (et qui comportaient plusieurs problèmes de gestion de sprites). Pendant tout le jeu, on ne profite donc pas des avantages du SCD (palette de couleurs dépassant la centaine de couleurs simultanées, graphismes plus travaillés...) à part l'environnement sonore qui est de qualité CD. Malgré toutes ces limitations, j'adore !



R TYPE

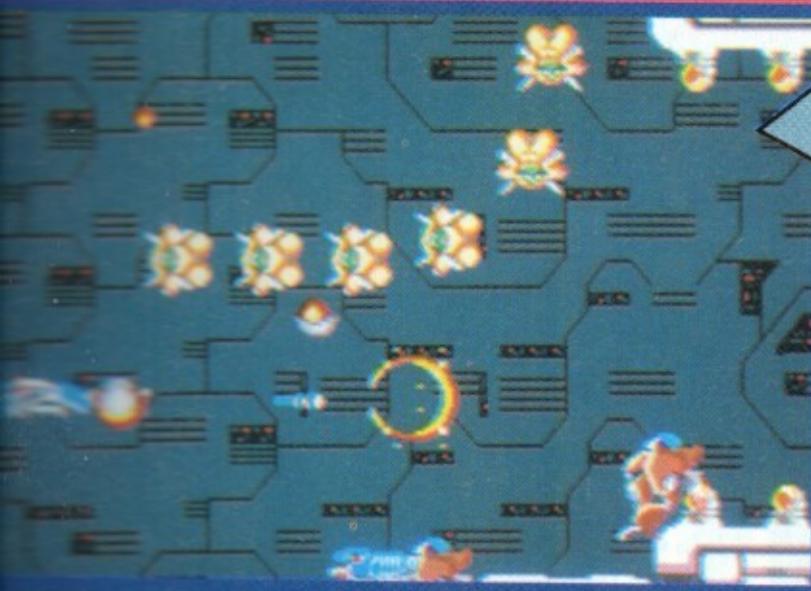
COMPLETE CD

L'empire Bydo vient de passer à l'attaque. Bien décidé à prendre possession de la Galaxie, il a lancé à l'assaut ses meilleurs pilotes et sa formidable machine de guerre. L'espoir des Terriens réside dans un prototype, le R 9. Celui-ci décolle en catastrophe avec deux personnes à bord, le pilote et sa canonnier-navigatrice. La mission de l'équipage est simple : repousser les forces qui se dirigent à travers l'espace droit vers la Terre. C'est tout ce qui est possible, contre-attaquer au sein même des forces adverses. Votre véhicule possède quelques points forts pour espérer tenir en respect à lui tout seul une flotte galactique. Vous pouvez récupérer une série de modules qui améliorent votre puissance de feu. Le module P1 est certainement le plus intéressant : il peut se placer à l'avant ou à l'arrière de votre R 9 et qui ouvre le feu en même temps que vous, multipliant ainsi votre puissance de feu. Vous pouvez en outre l'envoyer attaquer un point précis de l'ennemi pendant que vous vous chargez d'un autre point stratégique, ou le placer dans une position stratégique de l'adversaire, pendant que vous restez prudemment en retrait. Autre avantage : la possibilité de presser le bouton de tir pendant quelques secondes pour accumuler de la puissance avant de le relâcher, bénéficiant ainsi d'une charge beaucoup plus puissante.



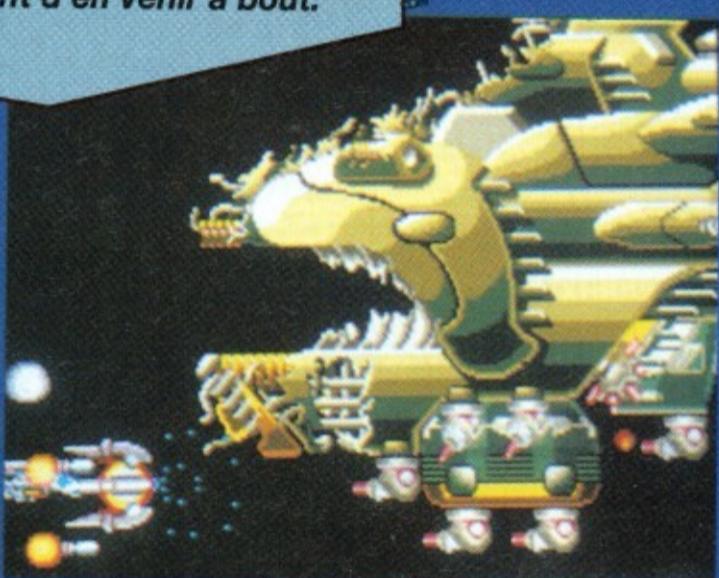
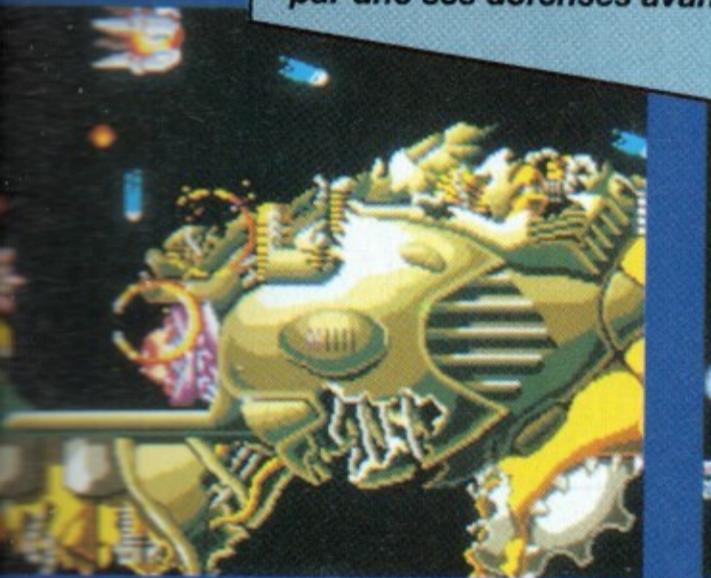
Vous trouvez dessus des coups du va

REVIEW

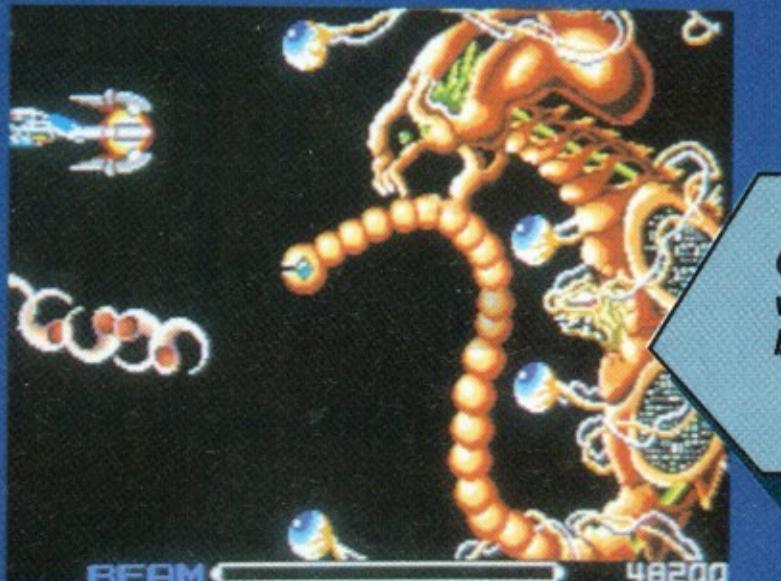


Les missiles à têtes chercheuses vous seront d'un grand secours.

Ce vaisseau géant long comme deux écrans constitue à lui tout seul un niveau. Détruisez une par une ses défenses avant d'en venir à bout.



Le R9,
vu sous
toutes ses
coutures



Oh ! la
vilaine
bête !



EDITEUR : IREM
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI AU JAPON

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : ILLIMITEE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK

1
JOUEURS



**SUPER
CD-ROM**

PRESENTATION 91%

Un dessin animé qui laisse présager ce que l'on peut attendre du SCD.

GRAPHISME 73%

Indigne du SCD, mais correct pour une cartouche PC Engine.

ANIMATION 74%

Des petits problèmes de clignotements de sprites à certains endroits.

BANDE-SON 97%

Géniale ! Irem a repris la bande-son de R Type en coin-up. Avec deux bonnes enceintes de 80 W, même les voisins de l'immeuble d'en face peuvent profiter de la râclée que j'inflige à l'empire Bydo.

JOUABILITE 89%

La difficulté est progressive et le jeu, génial.

DUREE DE VIE 84%

Pas trop difficile.

INTERET 90%

Mon avis n'est pas totalement objectif : j'adore ce jeu.

of the beast



COMMENTAIRE



C'est beau, beau, mais trop dur ! Pourquoi diable n'y a-t-il pas une option continue ? Si je me souviens bien de la version Amiga, ce jeu contient un nombre impressionnant de niveaux (avec les vies infinies, il fallait plusieurs heures

WIEKLEN

pour le finir !), et deux ou trois vies n'auraient pas fait de mal. Je suppose qu'il existe un cheat-mode pour pouvoir durer un peu plus longtemps mais, tant qu'il ne sera pas diffusé, ce jeu est tout simplement impraticable. Les premiers passages sont faciles, mais la difficulté s'accroît si vite que parvenir au château est déjà un exploit ! Et je ne parle pas de la suite, frustrante à souhait ! Deux types de joueurs aimeront ce jeu : les super-champions et les amateurs de premiers niveaux !

Le premier passage n'est qu'une introduction qui permet d'accéder au premier donjon. Quelques rochers et chauves-souris géantes y sont vos seuls compagnons.

Electronic Arts continue d'alimenter la Megadrive avec les jeux qui ont marqué les micros. Cette fois-ci, c'est *Shadow of The Beast* qui est l'heureux élu. Ce pur beat-them-all, qui a marqué l'Amiga par ses graphismes somptueux, a perdu dans la version Megadrive ses dégradés, mais il y gagne une maniabilité et une fluidité d'animation appréciables.

L'histoire : enlevé dans votre enfance, vous avez été transformé en bête hideuse, et hypnotisé pour servir de messager au seigneur des Monstres. Mais voilà, les années ont passé et vous recourez la mémoire. Votre seul but, à présent, est de vous venger de celui qui vous a ôté votre humanité. Ce jeu mèle beat-them-all (vos armes naturelles sont les coups de poing et les coups de pied), jeu de plates-formes (les donjons se décomposent en une multitude de niveaux), jeu d'aventure (les actions doivent être réalisées en séquence, et vous devez gérer vos points de vie) et shoot-them-up (certains bonus vous permettront de lancer des tirs dévastateurs). Les graphismes, superbes, sont soutenus par une animation parfaite et des musiques et bruitages très bien sélectionnés. Le petit personnage répond instantanément, ce qui, étant donné la difficulté du jeu, n'est pas un luxe. Dès le début, vous êtes dans l'action. Vous vous trouvez à la surface de la planète, et deux directions s'offrent à vous (la gauche ou la droite !). Le chemin le plus facile (vers la gauche) est aussi le bon, puisqu'il vous permet, après une balade dans un tronc d'arbre et un combat avec une bouche gigantesque (plus de la moitié de l'écran), de récupérer la première clef. Les monstres, très variés, sont au début faciles à vaincre, mais les choses se corsent rapidement. Par exemple, pour obtenir le coup spécial qui vous permet de vaincre le premier "grand méchant", il faut frapper la boule bleue avec laquelle un démon joue distrairement. Le problème, c'est qu'il expire à intervalles réguliers un jeu de flammes des plus meurtriers ! Vous disposez, pour réaliser votre destinée, de douze "points de vie", dont le nombre diminue dès qu'un monstre vous touche. Des baies vous permettront d'en récupérer deux chacune, et des potions vous reuinqueront complètement. Mais que la vie de monstre est difficile !



Que ce monde étrange fréquenté ! Les premiers monstres ne posent pas de problème, il suffit de se placer à bon endroit et d'appuyer vigoureusement (mais fermement) sur le bouton.

COMMENTAIRE

Sans aucun doute, *Shadow of the Beast* est moins beau sur Megadrive que sur Amiga. Mais je l'ai aussi trouvé plus jouable, plus maniable, en un mot plus intéressant. Il faut dire que je n'ai joué que deux ou trois fois sur Amiga, et c'était il y a déjà longtemps. L'atmosphère qui se dégage du jeu est singulière. Les graphismes, typiques de *Psynosis*, tout en ombres et en reliefs, sont accompagnés d'une musique très entraînante, qui accélère progressivement au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans les donjons. Ce jeu change fortement des beat-them-all classiques, comme *Double Dragon* ou *Shinobi*.



LOULOU

Le jeu est très bien fait, avec des graphismes et une musique qui collent parfaitement à l'ambiance. Les niveaux sont bien pensés et proposent de nombreux obstacles à éviter. Le personnage est agile et réactif, ce qui facilite la progression. Les combats sont dynamiques et variés, avec de nombreux ennemis à détruire. Le jeu est très bien adapté à la console Megadrive, avec une bonne gestion des déplacements et des attaques.



Les "grands" (et gros !) méchants nécessitent chacun une attitude particulière. Le cracheur de feu lance une boule qu'il faut détruire, ce qui permet d'obtenir un coup spécial. L'immense tête qui lui fait suite n'est plus alors qu'une partie de plaisir. La tête de dragon est plus délicate, car des pics acérés sortent en rythme du sol, à votre plus grand déplaisir...

Potions et fruits permettent de remonter vos points de vie !

Mais les choses se gâtent rapidement ! Les passages délicats se multiplient, et des nerfs d'acier sont nécessaires pour passer les têtes de mort ou les boules au sigle de *Psynosis*...



REVIEW



EDITEUR : EA

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 90%

Les graphismes de la présentation, qui sortent tout droit de la version Amiga, sont superbes.

GRAPHISME 93%

Des graphismes superbes ! L'un des plus beaux jeux sur Megadrive.

ANIMATION 92%

Difficile de trouver des défauts à l'animation, qui est à la fois rapide et fluide. Les téléportations valent le coup d'œil !

BANDE-SON 85%

La musique accompagne bien l'action.

JOUABILITE 67%

Le personnage répond parfaitement à la moindre sollicitation du joystick.

DUREE DE VIE 80%

La difficulté, au début bien dosée, devient rapidement excessive.

INTERET 75%

Rien à dire, la conversion de *Shadow of the Beast* est une réussite. Il est même plus agréable que son original. Mais pourquoi est-il si dur ?



REVIEW

Profitant de l'absence du sultan, le grand vizir s'est emparé du pouvoir. Pour légaliser ce coup d'état, il ne lui reste plus qu'à épouser la fille du sultan. Il la garde prisonnière au plus profond du donjon. Parviendrez-vous à la délivrer avant l'heure fatidique qui marque le début de la cérémonie de mariage ? Les pièges qui émaillent votre route sont nombreux et variés. Ici ce sont des dalles fragiles qui s'effondreront au premier passage.

Les dégâts occasionnés par une chute éventuelle sont proportionnels à la hauteur. Vous pouvez tester les dalles d'un écran simplement en sautant sur place, et même les effondrer en répétant l'opération. A certains endroits, des piques vous empaleront si vous traversez la zone rapidement. Différentes grilles ferment le passage, ne s'ouvrant que lorsque le héros marche sur une dalle de déclenchement.

Dans certains cas, une seconde dalle située sur le passage referme la grille. A vous de l'éviter. Vous devrez encore sauter des précipices, avec ou sans élan, et combattre les sbires du vizir. Mais, pour cela, il faut impérativement être en possession de l'épée qui doit constituer le but de votre première quête au niveau de départ. Le programme offre différentes sauvegardes indispensables pour un jeu de ce type.



COMMENTAIRE



Si la qualité du jeu lui-même n'est pas en cause (il n'a pas été Tilt d'or 90 pour rien !), je tiens cependant à faire quelques remarques. Au chapitre des "plus" (par rapport aux versions micro), des graphismes fouillés et une musique excellente. La jouabilité est, aussi, bien plus agréable grâce à l'utilisation judicieuse des deux boutons. En revanche, j'avoue ne pas avoir saisi l'utilité du super CD ROM pour ce jeu (voire même du CD tout court !). Les intermèdes complémentaires qui émaillent chaque changement de niveau sont très courts et les bruitages d'action peu réussis, ce qui est quand même un comble pour un jeu sur CD ROM ! Malgré cela, il est

SPIRIT

bien difficile de décrocher de ce jeu ensorcelant une fois que l'on a commencé à jouer.

Les combats sont déjà plus fréquents au deuxième niveau mais toujours aussi faciles.



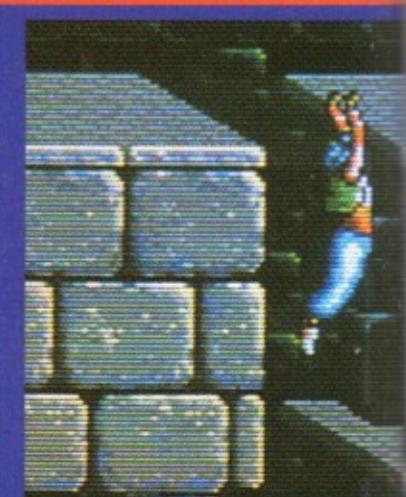
Ici, il oblige...
ment pour...
mer...
avant...
saut...

<<<<<<<

< < <

<

MOUVEMENTS





La belle princesse, prisonnière de sa cellule dorée, attend que vous veniez la délivrer.

Les piques acérées vous guettent au moindre faux pas.



Toutes les potions ne sont pas bonnes à boire. Ainsi celle de gauche vous ôte des points de vie.

COMMENTAIRE

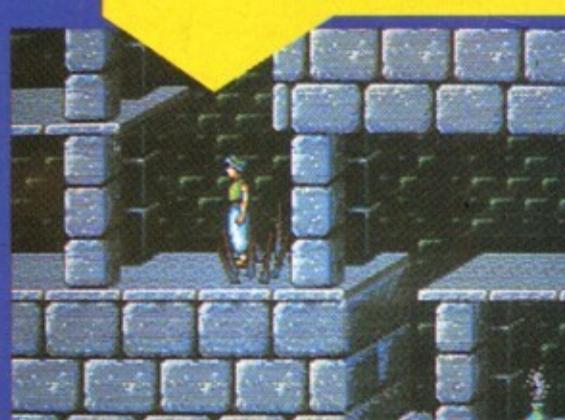


JIMMY H

La conversion PC Engine de ce superbe jeu d'aventure / action ne m'a pas déçu, bien au contraire. On retrouve la remarquable qualité d'animation qui reste une référence dans le domaine de l'animation bitmap. Votre héros se déplace et agit de manière très naturelle, avec de nombreuses phases intermédiaires et une grande diversité de mouvements. Ainsi, lorsqu'il descend, votre héros s'accroupit, s'accroche au rebord, et se balance un instant avant de retomber souplement sur ses pieds. Les graphismes ont été améliorés par rapport aux versions micro et la bande-son dispose d'une musique très bien choisie. En revanche, les bruitages d'action ne sont pas très réalistes et surtout se révèlent peu variés. Le jeu n'en demeure pas moins passionnant de bout en bout.



Si vous passez trop vite, vous risquez fort de trébucher et de vous émoucher.



MOUVEMENTS



REVIEW



EDITEUR : RIVERHILL

PRIX : E

(+ E pour la Super System Card)

DISPONIBILITÉ : OUI

DIFFICULTÉ : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTROLE : EXCELLENT

**1
JOUEURS**



**SUPER
CD ROM**

PRESENTATION 73%

La présentation du jeu n'a rien d'exceptionnel mais les options de sauvegarde multiples sont bien pratiques.

GRAPHISME 87%

Les couloirs sont bien rendus mais on aurait apprécié des décors plus variés.

ANIMATION 97%

Vous resterez figé devant la variété et la fluidité des mouvements de votre héros.

BANDE-SON 85%

Musique excellente et bien choisie, mais les bruitages d'action déçoivent.

JOUABILITE 93%

L'ergonomie a été bien pensée et les mouvements deviennent vite naturels.

DUREE DE VIE 91%

Vous resterez longtemps rivé à votre écran : l'obligation de tout terminer en une heure corse encore le challenge.

INTERET 94%

Un superbe jeu d'aventure/action, qui n'a pas pris une ride depuis sa sortie sur micro il y a plus d'un an.

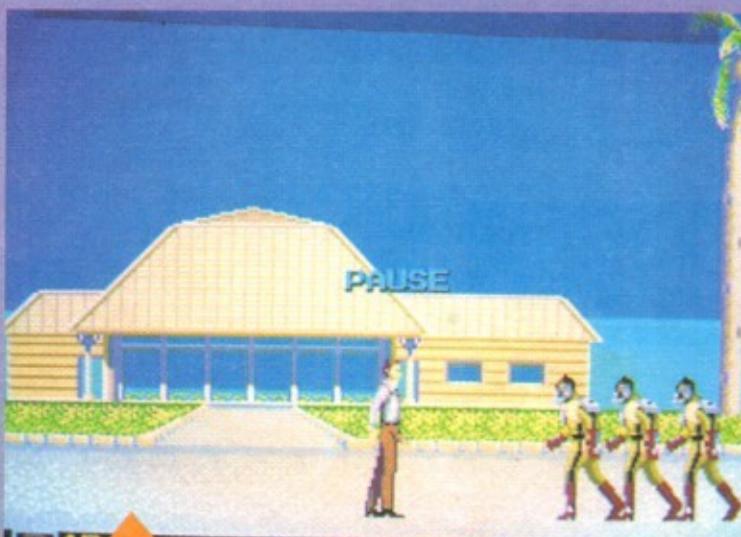


REVIEW

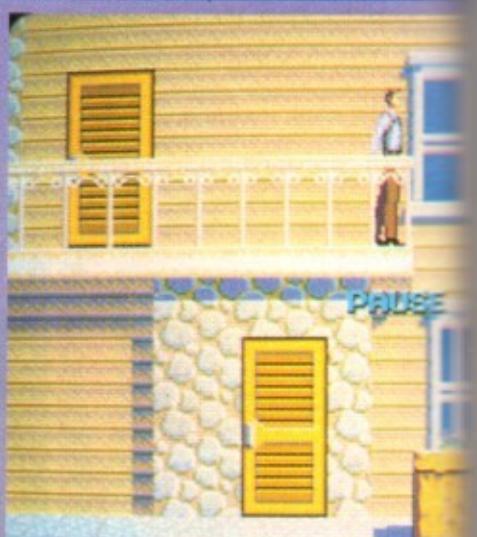
Le groupe terroriste Geldra renaît de ses cendres et pose de réels problèmes en détruisant les satellites de communication. Vous incarnez, au choix, la jolie Leila ou le play-boy Albatross (ou les deux si vous jouez simultanément avec un ami) et devez vous infiltrer à travers les onze niveaux bourrés de dangers variés. Les terroristes vont vous attaquer de face ou de dos. La plupart tirent à hauteur de poitrine (il suffit de vous baisser pour éviter leurs tirs), mais quelques-uns, plus dangereux, visent les jambes. D'autres n'hésitent pas à se cacher derrière des caisses ou dans des fûts, ne se relevant qu'un court instant pour vous tirer dessus. Les plus agressifs vont même jusqu'à vous poursuivre assidûment en changeant de plate-forme. Pour vous défendre, vous ne disposez au départ que d'un pistolet mitrailleur à tir rapide, mais aux munitions limitées.

Certaines pièces signalées contiennent munitions ou armes supplémentaires, d'autres anonymes des bonus de points de vie ou de temps ; il existe également des passages secrets à découvrir. Outre les attaques habituelles, vous rencontrerez au fil des niveaux d'autres dangers : robot géant, panthère, singe lançant des bombes, etc. Le jeu est difficile mais un système de codes donnés à chaque niveau facilite la progression.

Vous pouvez vous cacher sous les arcades pour échapper aux panthères.

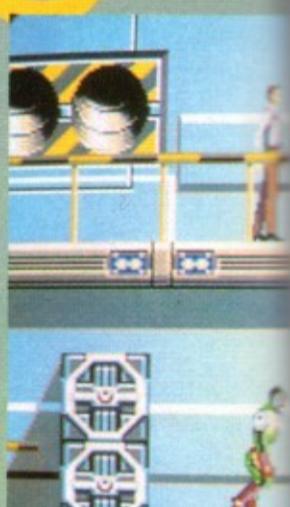
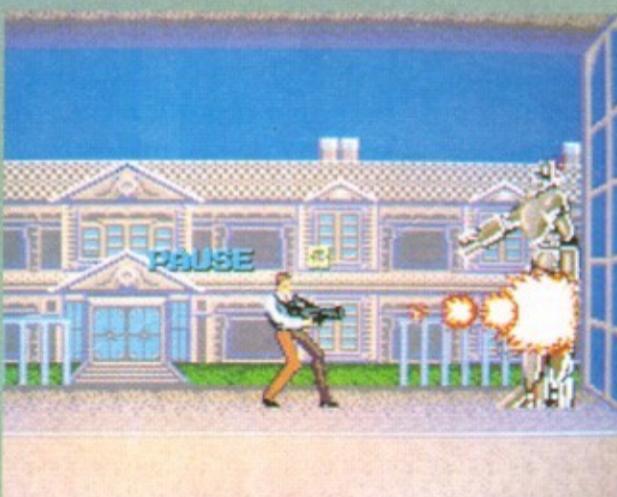
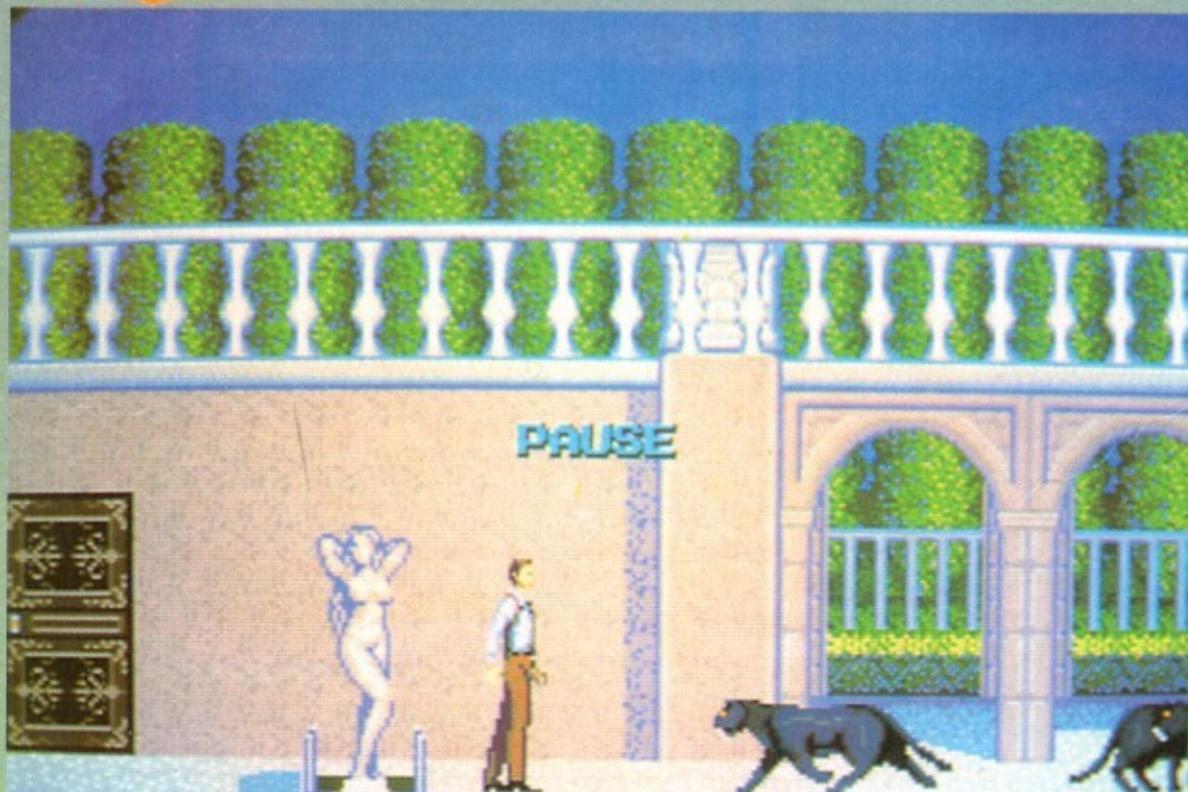


Baissez-vous pour échapper aux tirs et envoyez-leur une rafale dévastatrice.



Certaines portes cachent des bonus de vie, temps supplémentaires, munitions ou armes supplémentaires.

Rolling



COMMENTAIRE



Bien qu'il n'apporte rien de nouveau dans le genre, Rolling Thunder 2 est très agréable à jouer. La réalisation est d'un bon niveau, sans être exceptionnelle pour autant. Ainsi, les graphismes sont souvent jolis mais gagneraient à être plus fouillés. L'animation est rapide et riche, mais les mouvements intermédiaires sont un peu restreints. En revanche, le scrolling multidirectionnel est très fluide et souvent complété d'un superbe scrolling parallaxe. La bande-son combine une bonne musique à des bruitages d'action bien rendus mais un peu répétitifs. Les niveaux sont d'une grande variété dans leur difficulté. Le système de codes donnés pour chaque niveau est idéal car le jeu devient vite difficile.

SPIRIT

Un programme prenant seul et plus encore à deux.

Le robot de fin de deuxième niveau est impressionnant mais met un certain temps à vous ajuster dans sa mire de tir.

COMMENTAIRE



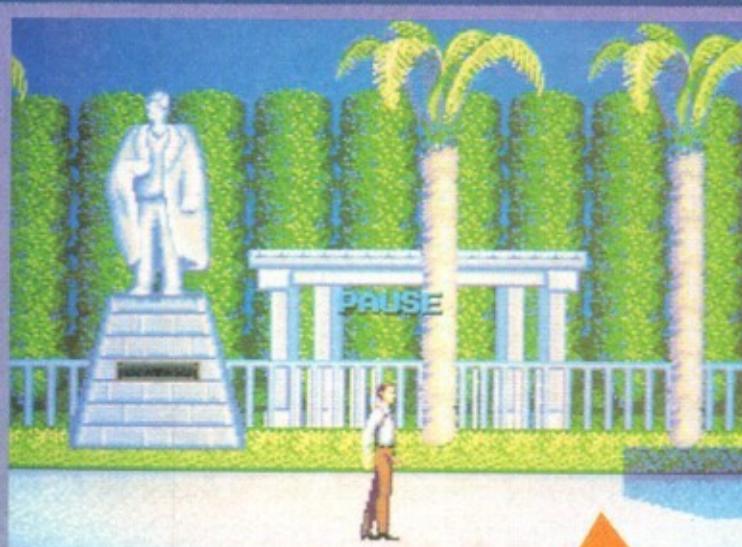
JIMMY H

Je suis de l'avis de SPIRIT que la réalisation et l'intérêt de ce jeu sont bons. Je tiens cependant à attirer l'attention sur certains points. D'abord, je m'étonne de ne pas disposer d'options de personnalisation des boutons, bien que ce soit surtout lorsque l'on utilise un joystick à tir automatique. Ensuite, le changement de plate-forme n'est pas très naturel (joystick vers le haut, puis saut), ce qui peut entraîner des morts inutiles lorsqu'on veut aller trop vite. Enfin, la couleur de la partie supérieure de l'écran se détache mal sur certains fonds et il se peut que cela entraîne quelques problèmes (rare mais vrai). Ensuite, la résolution des collisions avec ces mêmes balles est mauvaise et je suis sûr que tous les joueurs d'action vont l'apprécier.

REVIEW



Vous voici à la fin du premier niveau : la route n'aura pas été trop difficile.

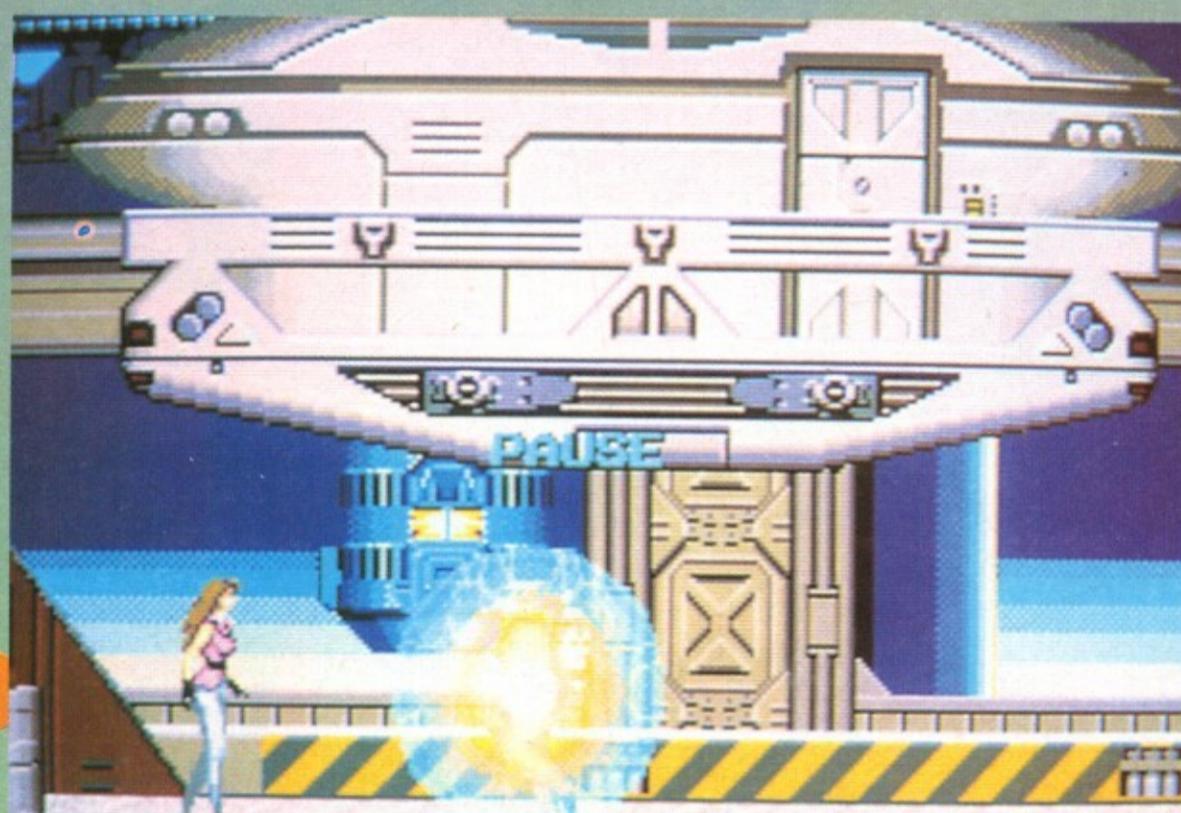


Ne vous laissez pas aller à contempler ce beau paysage, les ennemis ne vont pas tarder à surgir de droite et de gauche.

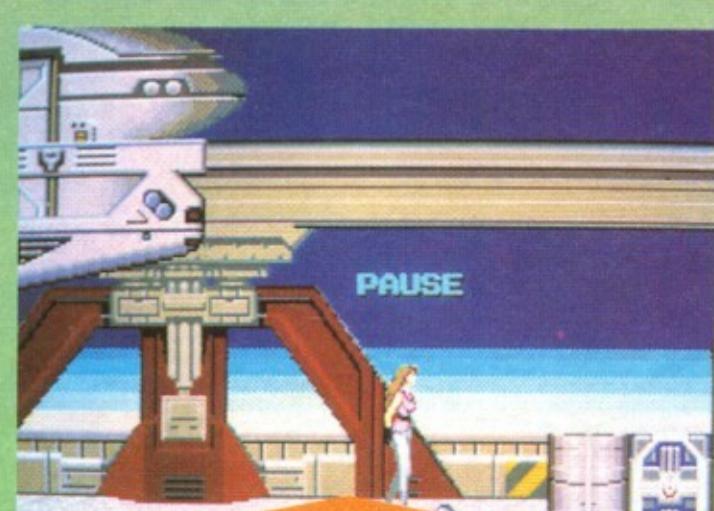
hunder 2

Dans ce niveau, il faut sans cesse changer de plate-forme pour progresser.

Les guerriers protégés par une aura magique ne sont vulnérables que de dos.



Vous voici en mauvaise posture, mais tout n'est pas perdu. Baissez-vous, retournez-vous vite et tirez pour vous débarrasser de l'agresseur de gauche. Au tour de l'autre, maintenant !



Voilà les singes qui se mettent de la partie et font rouler vers vous des mines qui explosent au moindre contact.



EDITEUR : NAMCOT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 83%

Chaque mission vous est expliquée en images, mais pas de tableau d'options.

GRAPHISME 83%

Les décors sont jolis mais paradoxalement les éléments qui les composent sont assez peu détaillés.

ANIMATION 87%

Les mouvements sont correctement rendus et assez diversifiés et le scrolling avec parallaxe excellent.

BANDE-SON 81%

La musique est jolie et les bruitages d'action réalistes mais pas assez variés.

JOUABILITE 89%

Très bonne en dépit des petits "problèmes" signalés par Jimmy.

DUREE DE VIE 91%

Le jeu est d'une grande variété et le système de codes évite le découragement.

INTERET 90%

Une fois que l'on a commencé, il est bien difficile de s'en détacher, que l'on joue seul ou avec un ami.

集牛

MEGADRIVE



REVIEW



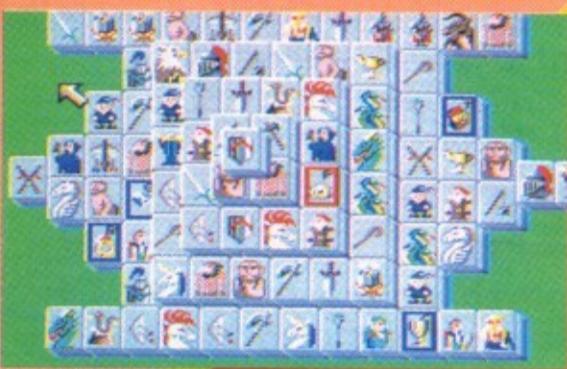
LE SINGE

Tiens, un jeu de réflexion sur Megadrive ? C'est rare, mais ce n'est pas nouveau : Shangaï 3 est le sous-titre de cette cartouche. Nous avons donc affaire à une nouvelle mouture de ce casse-tête ancestral.

Le jeu utilise les 144 tuiles du mah-jong ; ces tuiles sont empilées au hasard de la figure générale ; chaque type de tuile existe en 4 exemplaires ; il faut éliminer des tuiles en appariant deux semblables et non couvertes par d'autres tuiles ; le but est d'éliminer 144 tuiles, soit l'intégralité de la figure. Enfantin ? Ne croyez pas cela : le grand jeu consiste à débarrasser des tuiles dans le bon ordre, pour toujours en découvrant de nouvelles tuiles et chercher de nouvelles éliminations... Une erreur, et tout se bloque ! Une option deux joueurs permet de s'affronter sur la même figure : chacun doit alternativement éliminer des tuiles, en moins de cinq ou dix secondes de réflexion. Le maniement, très simple, est assuré par un curseur déplacé à l'aide de la manette. On sélectionne deux tuiles semblables, et elles se détruisent. Les programmeurs ont conçu une animation de destruction différente pour chaque type de tuile : plaisant !

Dragon's Eye innove en proposant un second jeu, le Dragon. Deux joueurs s'affrontent (adversaire ordinateur ou humain) ; l'un est le Maître, et il pose des tuiles pour terminer le jeu ; l'autre est le disciple, il enlève des couples de tuiles semblables pour détruire l'œuvre du Maître. Un disciple paradoxal donc, qui l'emportera s'il marque plus de points que son maître ! Des musiques relaxantes font de ce casse-tête chinois métaphysique la carte de bonne fortune de l'année. Un souffle d'azur et d'idéal après le rude baroud des shoot'em-up !

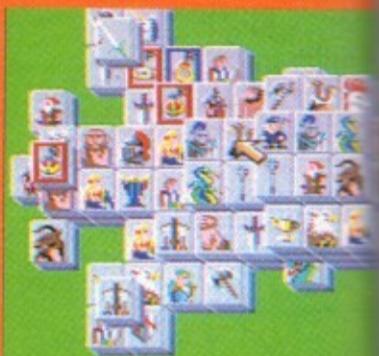
DRAGON'S EYE



▲ LE SANGLIER



▲ LE TIGRE



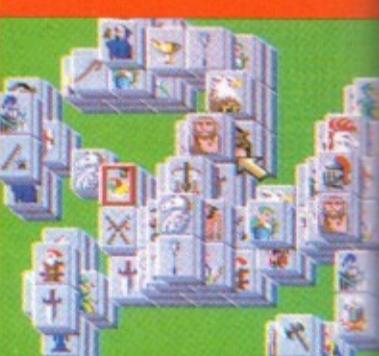
▲ SHANGAI



▲ LE RAT



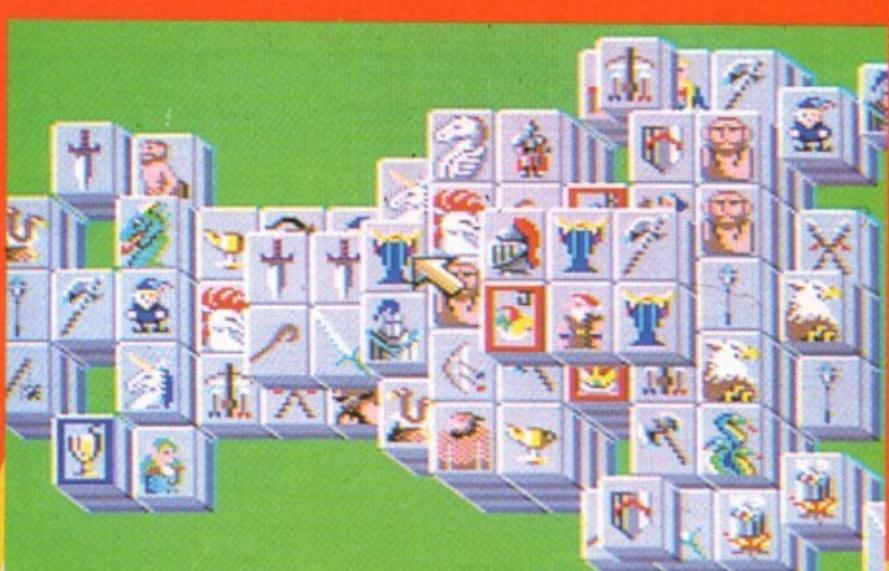
▲ LE LIEVRE



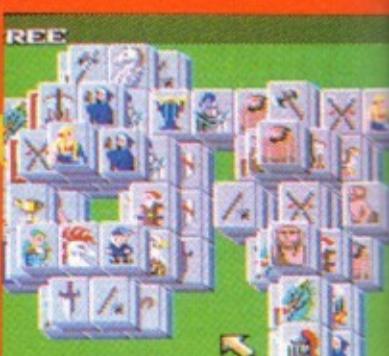
▲ LE DRAGON



▲ LE SERPENT



▲ LE CHEVAL



▲ LE BOUQUETIN



COMMENTAIRE

Les cartouches de ce style sont trop rares sur consoles. Donc, bravo ! La réalisation graphique est excellente et procure des empilements de tuiles assez lisibles. Bonne idée que d'avoir ajouté des animations qui... animent la partie !

En revanche, je regrette nettement, dans Shangaï, qu'il n'y ait aucun chronométrage quand on joue seul, ni aucun mot de passe qui permette de sauvegarder sa position en mode "tournoi" (où il faut triompher successivement des 13 figures). Cela constitue des "plus" faciles à programmer, dont on comprend difficilement l'absence... Le jeu du Dragon au contraire est parfait, passionnant, et absolument inédit. Dommage seulement que l'ordinateur soit un Maître assez peu initié, que le disciple le plus aveugle peut battre dès la deuxième partie... A deux joueurs humains, le challenge est toutefois palpitant et inépuisable.

LE BÉLIER ▶



LE SCARABEE ▲



▲ LE CHIEN



LE BÉLIER ▶

LE JEU DU DRAGON

Le second jeu de la cartouche. Un excellent affrontement tactique à 1 ou 2 joueurs.



COMMENTAIRE



ROCKET

difficile de bâtir une vraie stratégie. Les tuiles du Maître sont cachées, on ne peut donc pas calculer ses coups à venir... Enfin, El Nio Nio, qui m'a battu deux fois, prétend que c'est génial ! A voir.

Une énième version de l'antédiluvien Shangaï... Ok, sur console, c'est quasiment tout neuf ! Mais bon... Heureusement, les programmeurs ont eu la bonne idée de proposer des dessins de tuiles "fantaisie", beaucoup plus lisibles que les caractères chinois complètement "confusionnantes" du mah-jong. Les figures ne sont pas mal trouvées non plus : 13 au total, un chiffre inquiétant qui allonge cependant la durée de vie de la cartouche. Les musiques sont très belles, et ont même ému mon cœur endurci. Bref, l'ensemble est agréable, sans susciter l'enthousiasme.

Pour ce qui est du jeu du Dragon, je n'y ai pas compris grand-chose ! Le décompte des points n'est pas clair, on ne peut donc pas calculer ses coups à venir... Enfin, El Nio Nio, qui m'a battu deux fois, prétend que c'est génial ! A voir.



EDITEUR : HOME DATA

PRIX : D

DISPONIBILITÉ : OUI

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 13

CONTROLE : MOELLEUX

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE

PRÉSENTATION 72%

Système des menus d'options clair et commode. Ecran de départ fascinant.

GRAPHISME 90%

Les tuiles "fantaisie" sont très lisibles, les tuiles "mah-jong" évoquent l'ivoire le plus précieux.

ANIMATION 41%

Petites animations réussies pour l'élimination des tuiles.

BANDE-SON 95%

De jolies musiques aériennes et exotiques, exactement ce qu'il fallait !

JOUABILITÉ 89%

Maniement parfait pour Shangaï. La jouabilité du jeu du Dragon tombe à 62%.

DUREE DE VIE 96%

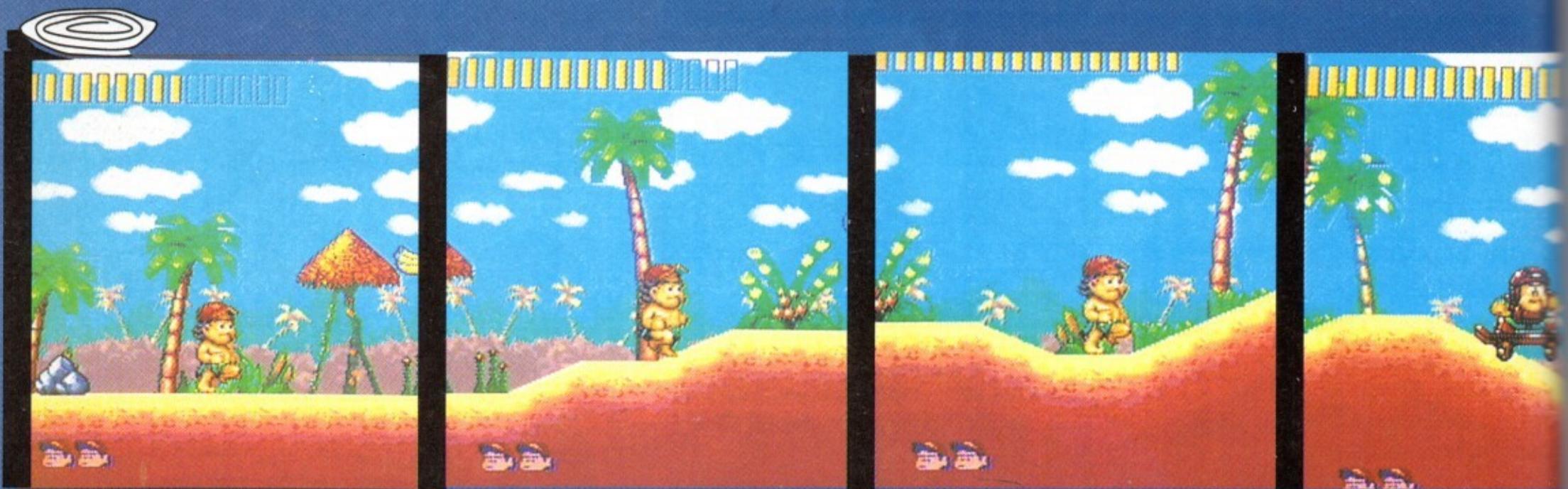
Une cartouche éternelle pour un grand classique.

INTERET 71%

Si vous accrochez, vous passerez des heures à essayer de détruire ces satanées figures.



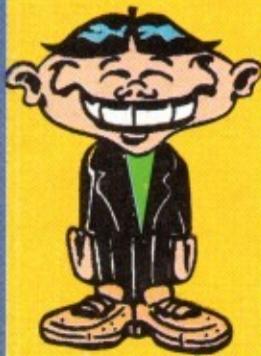
REVIEW SUPER ADVENTURE



PLAN DU PREMIER NIVEAU



COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Super Adventure Island est un jeu agréable. Le principe n'est pas nouveau, il a même été exploité cent fois : il s'agit de sauter au bon moment pour éviter les pièges, de tirer au bon moment pour éliminer les gêneurs et de collecter tous les bonus et armes spéciales. Si le principe a été vu et revu, la réalisation est de très bonne qualité. Les graphismes sont superbes et hauts en couleurs. De même, l'animation est excellente. Votre personnage répond parfaitement au joystick et le jeu est bourré de petites animations comme lorsque le héros exécute un super-saut ou lorsqu'il réussit à trouver une planche à roulettes et qu'il dévale les écrans à toute vitesse. Certains niveaux proposent un scrolling différentiel sur trois plans parfaitement fluide. Si le jeu n'est pas toujours très facile, il vous fait disposer de vies continues infinies qui permettent de progresser sans avoir à tout recommencer depuis le début de la partie.

Sans être arrivé à réaliser un jeu aussi riche que des cartouches comme Sonic ou Mario Bros, Hudson a réussi à programmer un jeu très jouable et très agréable.



Même au sein des paysages enneigés, vous avez votre tenue rudimentaire de "bon saut".



E ISLAND



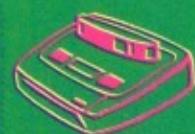
Par un beau soir d'été, vous étiez en train de rêver aux côtés de votre fiancée, main dans la main, quand soudain le sorcier du coin a débarqué sans prévenir et, d'un sort funeste, a transformé votre dulcinée en statue. Vous décidez immédiatement d'aller demander des comptes au responsable, mais la route est longue et semée d'embûches. La plupart des créatures qui peuplent l'île sont hostiles et assez loufoques, jugez-en vous-même : vous rencontrerez des bestioles aussi curieuses que des pingouins cracheurs de flammes qui descendent du ciel en parachute, des bernard-l'ermite ou encore des indigènes masqués qui vous envoient des sagaies. Heureusement, vous pouvez riposter à toutes ces attaques en lançant divers projectiles qui varient suivant les bonus que vous avez ramassés. En outre, vous pouvez augmenter vos forces grâce aux fruits (bananes, kiwis, ananas ...) qui parsèment le chemin.



N'escaladez pas les marches trop rapidement, les pièges sont nombreux !



Dans la mine, vous possédez (temporairement) un moyen de transport original : un wagonnet.



COMMENTAIRE

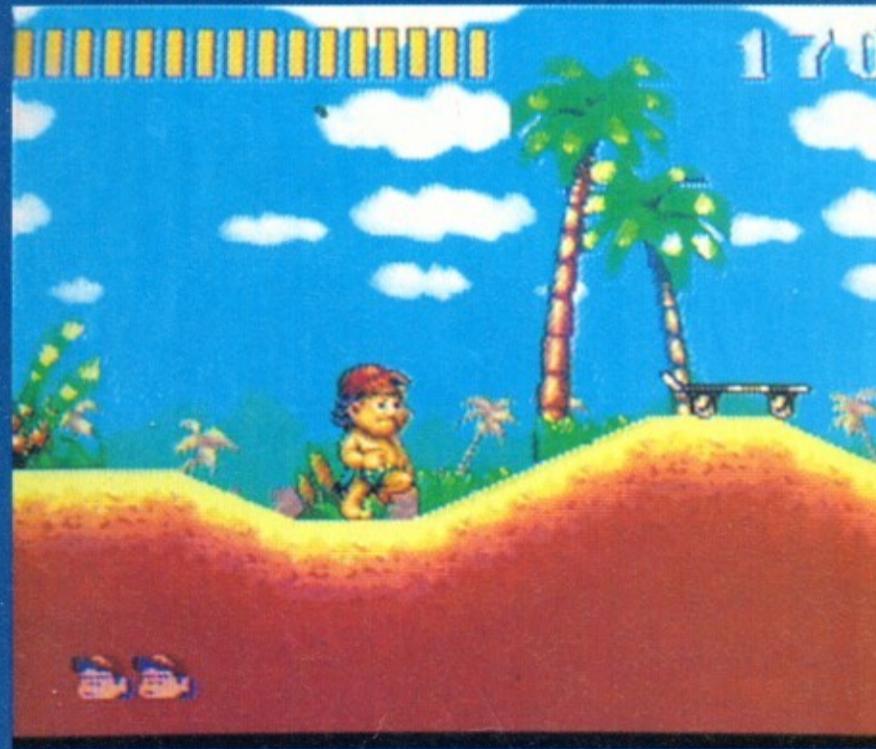


BANANA SAN
son fusil d'épaule. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître ! Si l'originalité n'est pas le fort de cette cartouche, elle n'en reste pas moins très amusante et graphiquement très réussie !

Super Adventure Island est le premier jeu de la société Hudson sur Super Famicom. Traditionnellement, celle-ci œuvrait surtout du côté de la PC Engine ; c'est en effet cet éditeur qui a conçu les différents processeurs de cette famille de consoles et qui est allé trouver NEC car il n'avait pas les moyens de les commercialiser lui-même. Le vent tournant un peu pour la PC Engine et devant le raz de marée SFC au Japon, Hudson a changé



A la fin du premier pénétrez dans une centre, se trouve un immobile. A votre semble s'animer Elle devient dorée à envoyer vers sa droite des flots d'or. Pas de panique ! Vous de vous en débarrassez vous au milieu de la devant la statue. A qu'elle vous envoie des tiles, sautez de l'autre en tirant.

ATTENTION
AUX FLOTS D'OR
EN FUSION !LA PLANCHE
À ROULETTES

La planche à roulettes fait partie des petites animations pittoresques qui parsèment le jeu. Dès que vous vous en emparez, votre personnage se transforme en pro du skate-board. Genouillères, casque de protection, vous restez très prudent et vous avez

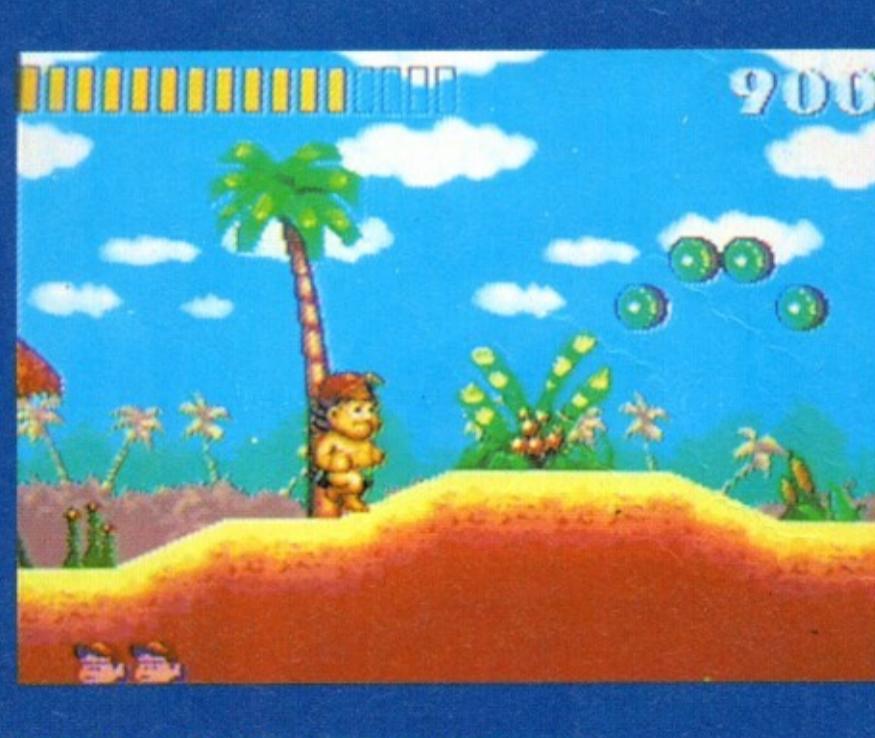
raison car vous allez pouvoir franchir les différents écrans à toute allure. Vous pouvez sauter pour vous emparer des bonus ou éviter les différents obstacles. Mais attention, au premier choc contre une des créatures qui parsèment le jeu ou contre un obstacle telles que ces pierres qui jonchent le sol, vous perdez votre engin de locomotion.



Le hibou vous transporte à chaque fin de niveau vers votre prochaine étape.



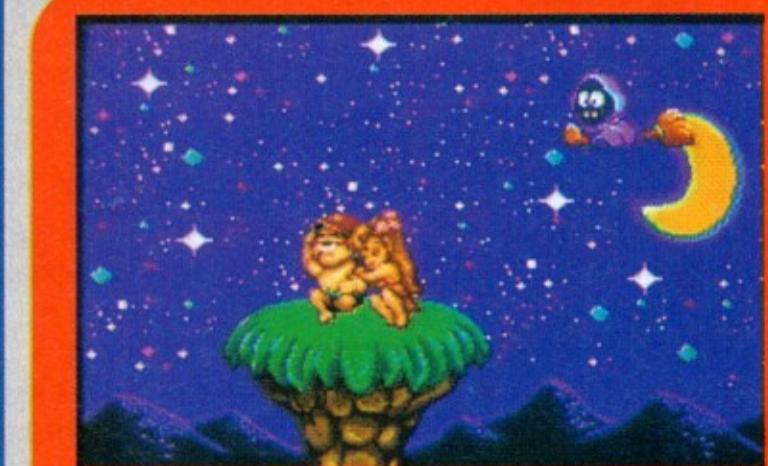
Votre arme de base est constituée par une hache de pierre. Vous pouvez tirer en l'air, au ras du sol ou encore à hauteur d'homme. Cependant, au cours de votre quête, vous pourrez utiliser des armes plus puissantes comme le boomerang.



tilles ou après chaque piège dans lesquels vous tombez ces rectangles diminuent. Le dernier qui disparaît signifie la fin de votre héros. Heureusement, les territoires que vous parcourrez sont remplis de délicieux fruits tropicaux tels les bananes, les kiwis ou les ananas qui vous permettront de refaire vos forces pour repartir de plus belle dans l'aventure !



Attention, les plates-formes s'enfoncent dans les flots au bout de quelques secondes !



EDITEUR : HUDSON

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : ILLIMITEE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Un petit dessin animé pour commencer ; des écrans clairs et précis...

GRAPHISME 91%

Graphisme très coloré. Les décors ont un style un peu naïfs.

ANIMATION 89%

Aucun problème.

BANDE-SON 78%

Musiques très variées, changeant suivant les niveaux.

JOUABILITE 88%

On est vite accroché, très jouable.

DUREE DE VIE 84%

Des niveaux assez longs prolongent la durée de vie.

INTERET 83%

La première tentative d'Hudson sur SFC est un succès. Un seul reproche : l'aspect trop classique.



Le football américain est un jeu dans lequel les joueurs doivent obtenir des points en portant la balle à travers la ligne de jeu adverse. Le jeu s'arrête chaque fois que la balle touche le sol et quand, au bout de quatre tentatives, la balle n'a pas franchi les dix yards. Dans ce cas l'équipe adverse prend possession de la balle. Les points peuvent aussi être gagnés en faisant passer la balle entre les poteaux de buts adverses ou en repoussant les adversaires derrière leurs propres buts. Joe Montana tente de sortir de l'ombre en adoptant une nouvelle approche du jeu : une prise de vue différente et un système de zoom dès que l'action démarre. Les tactiques se choisissent de la même manière que dans Madden, mais les joueurs, ici, sont directement sélectionnés ainsi que les adversaires qui sont choisis en fonction de la formation de l'équipe et du match à jouer.

COMMENTAIRE



RAD

Joe Montana II a tout fait pour que l'on ne puisse pas dire qu'il est la copie conforme de John Madden's football. Pari tenu grâce à la fonction zoom qui rend la partie plus réaliste. Le joueur a besoin de toute son

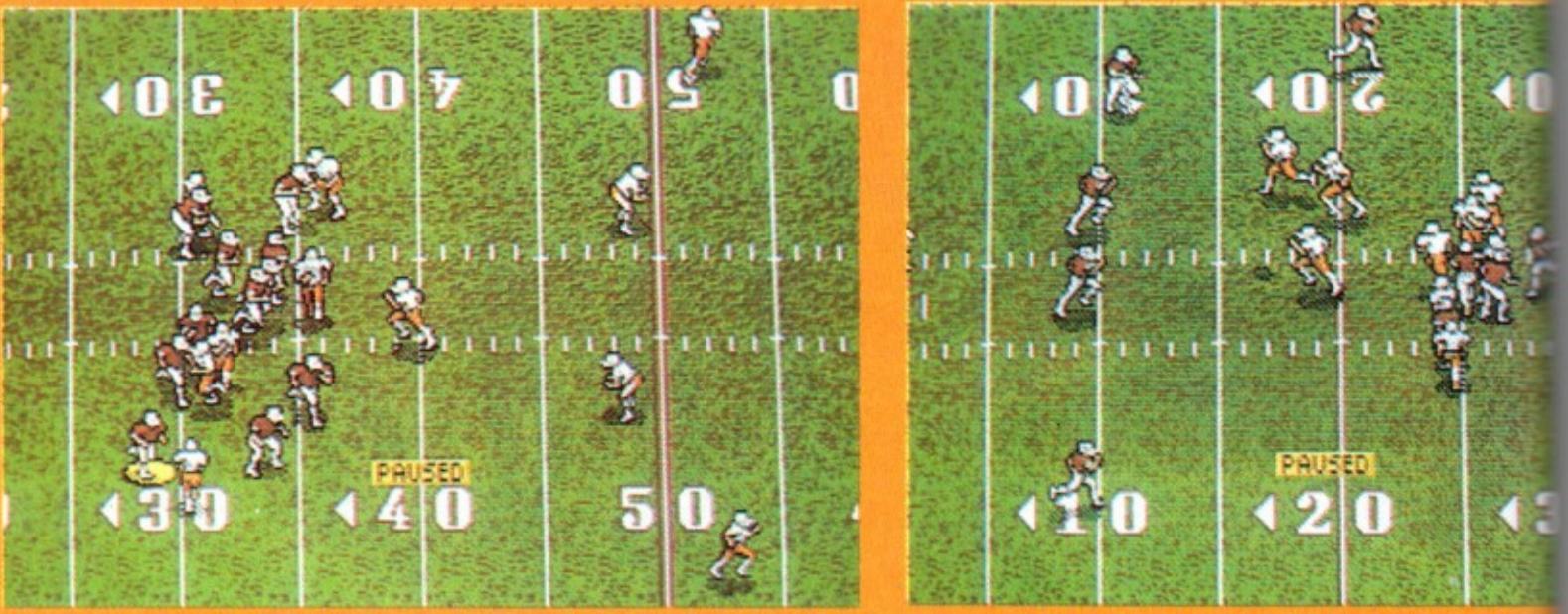
habileté lors des scènes d'arقاء pour repousser ses adversaires dans les coins du terrain. Mais le véritable point fort du jeu vient des commentaires tout au long du match. Ce "plus" permet au joueur novice de s'imprégner sans trop de problème. Si vous possédez déjà John Madden's et que vous recherchez un jeu un peu différent, Joe Montana fera l'affaire. Mais si vous voulez le top sur Megadrive, attendez la sortie du nouveau John Madden.

LA VOIX DE SON MAITRE

De nombreux commentaires font partie du jeu. Environ cent cinquante phrases ont été rassemblées afin de créer une ambiance particulière. Chaque mouvement et action sont analysés par le commentateur. On est vraiment très proche de la réalité.

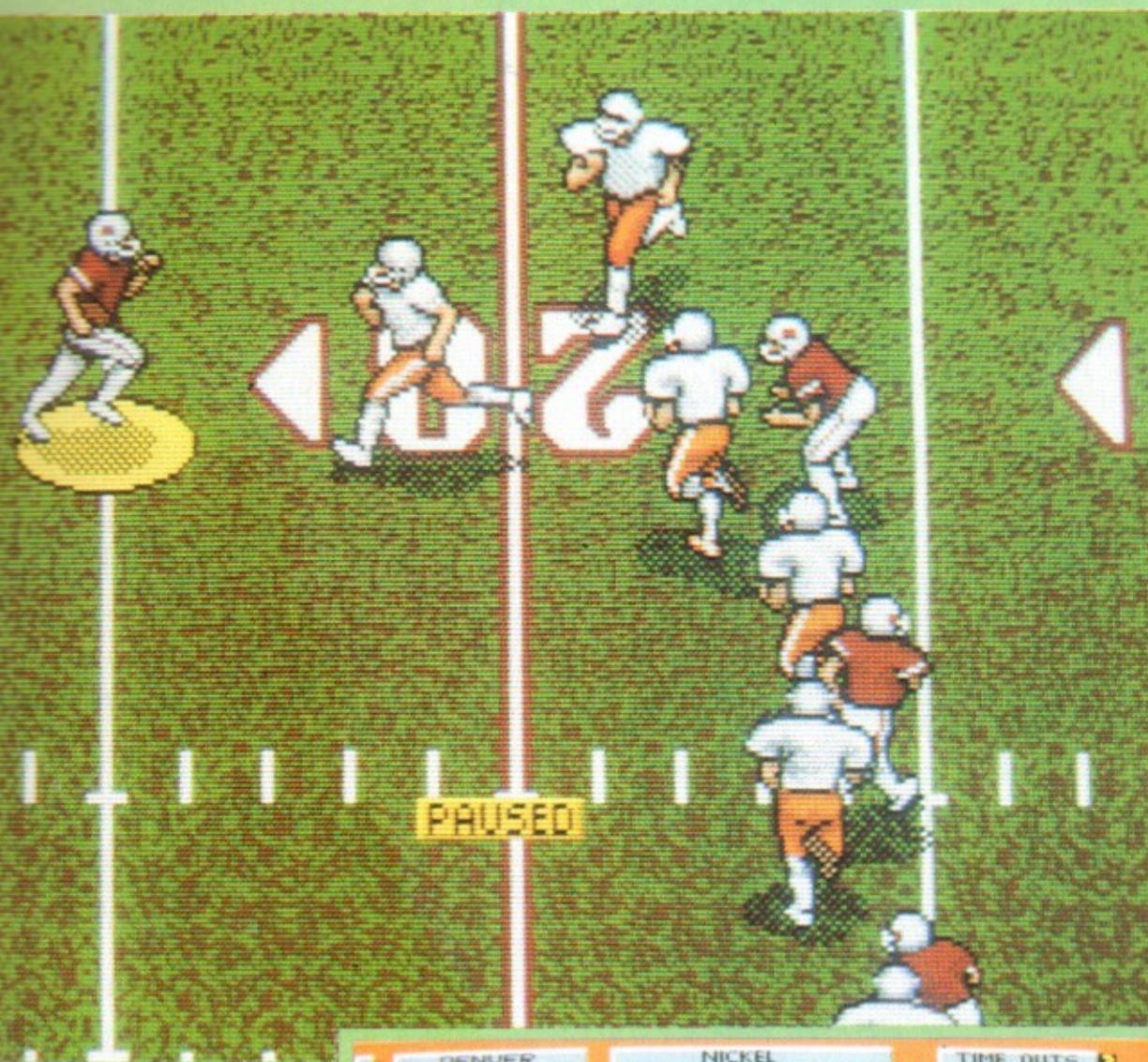


JOE MO



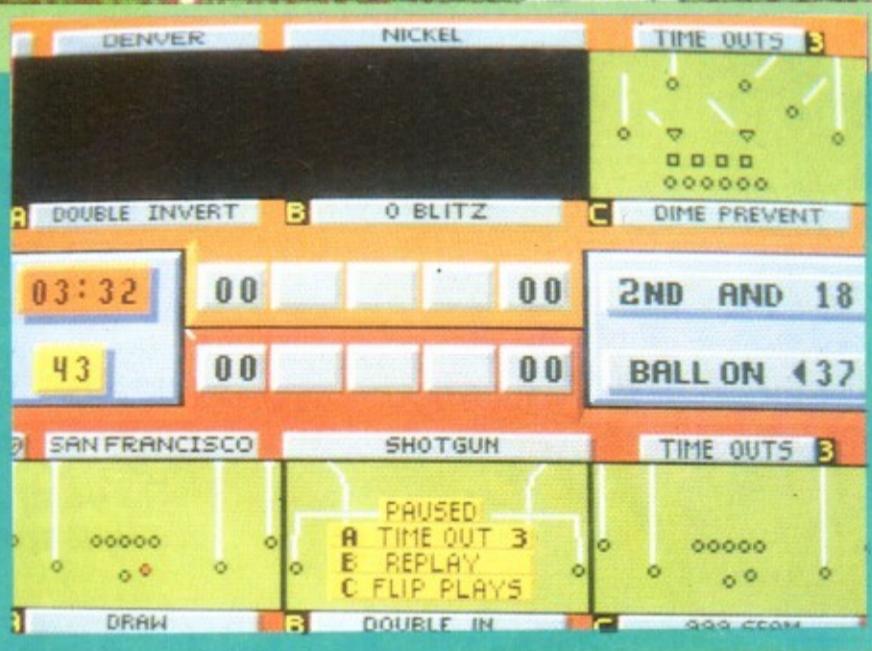
▲ L'équipe de New England s'est saisie de la balle...

▲ ... s'élance vers les buts adverses...

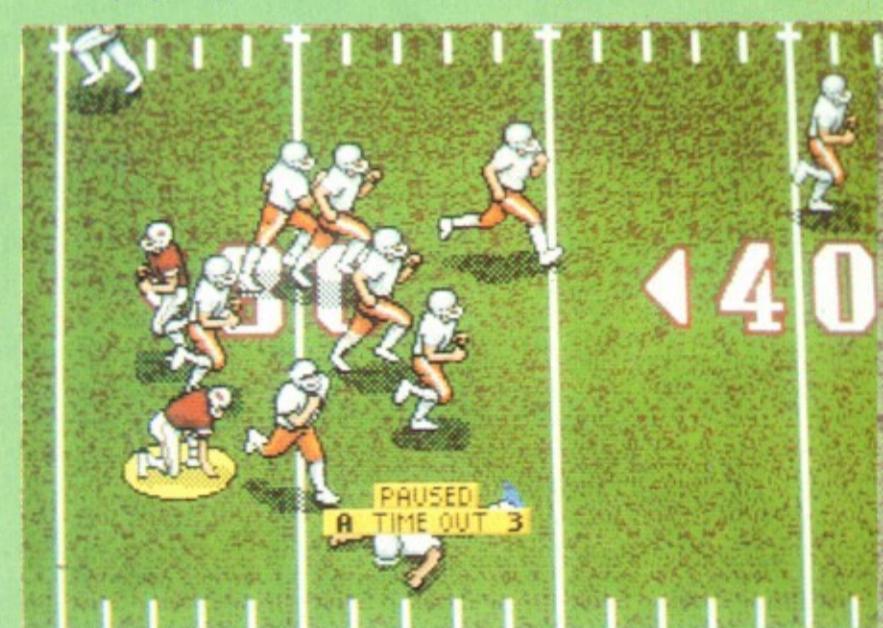
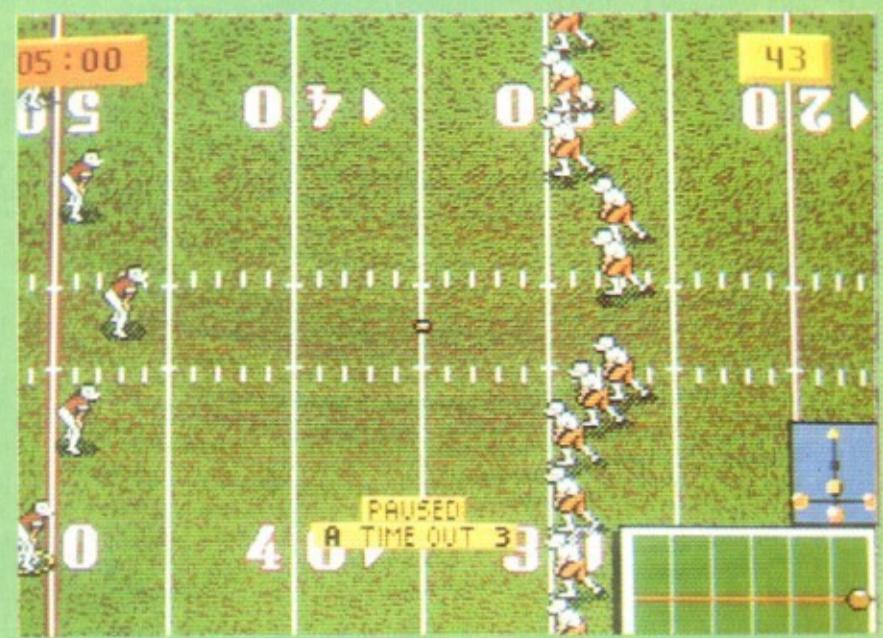


LE MENU ACTION

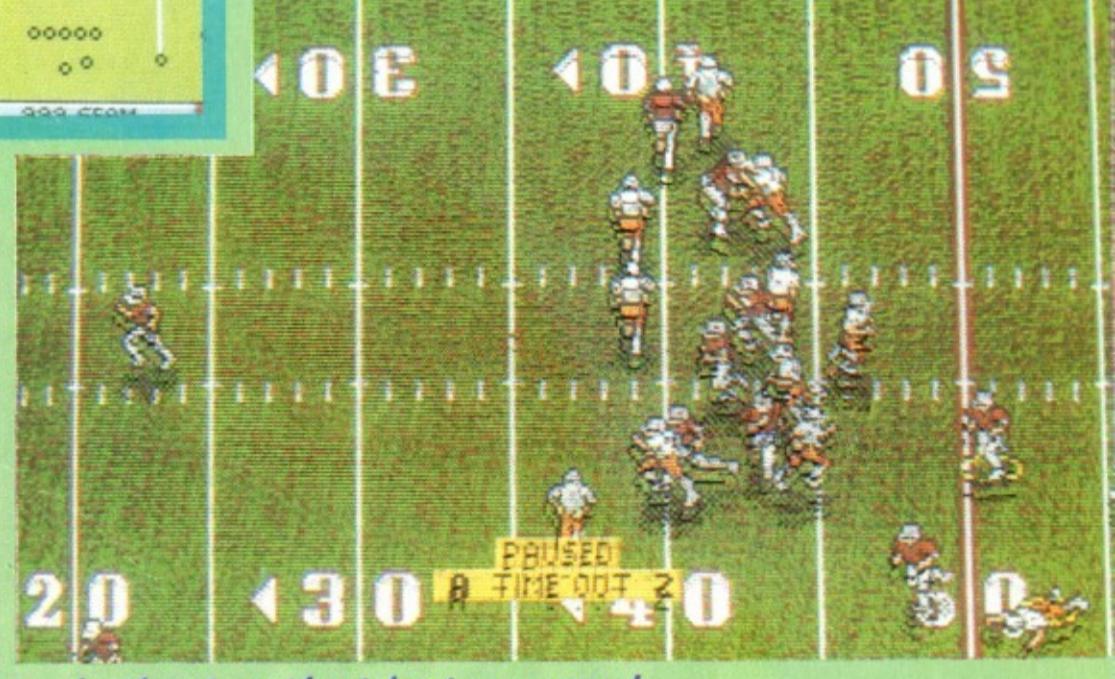
Rien de plus simple que de choisir sa partie dans Joe Montana II. Trois combinaisons de jeu apparaissent à l'écran. Il suffit de sélectionner l'option voulue en appuyant sur l'un des trois boutons du joypad. Avec la manette de direction, vous faites défiler les différentes combinaisons de jeu telles que la formation "passes" ou "coup de pied".



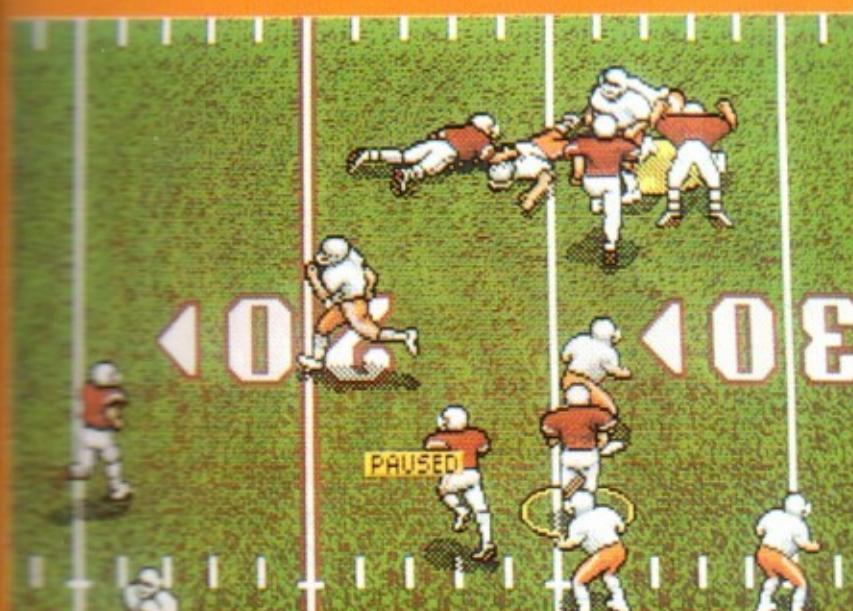
JOE MONTANA



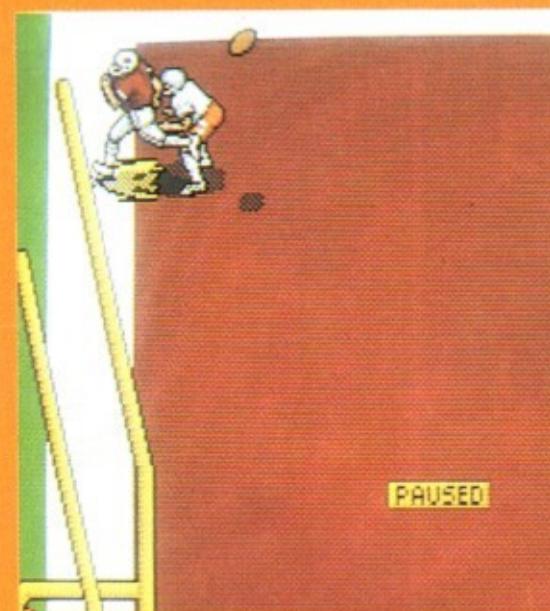
▲ Dès les quarante yards, San Francisco s'est emparé de la balle.



▲ La riposte est brutale et sans appel...



▲ ... contourne toute la défense...



▲ ... et va marquer derrière la ligne des buts...

LES ZOOMS

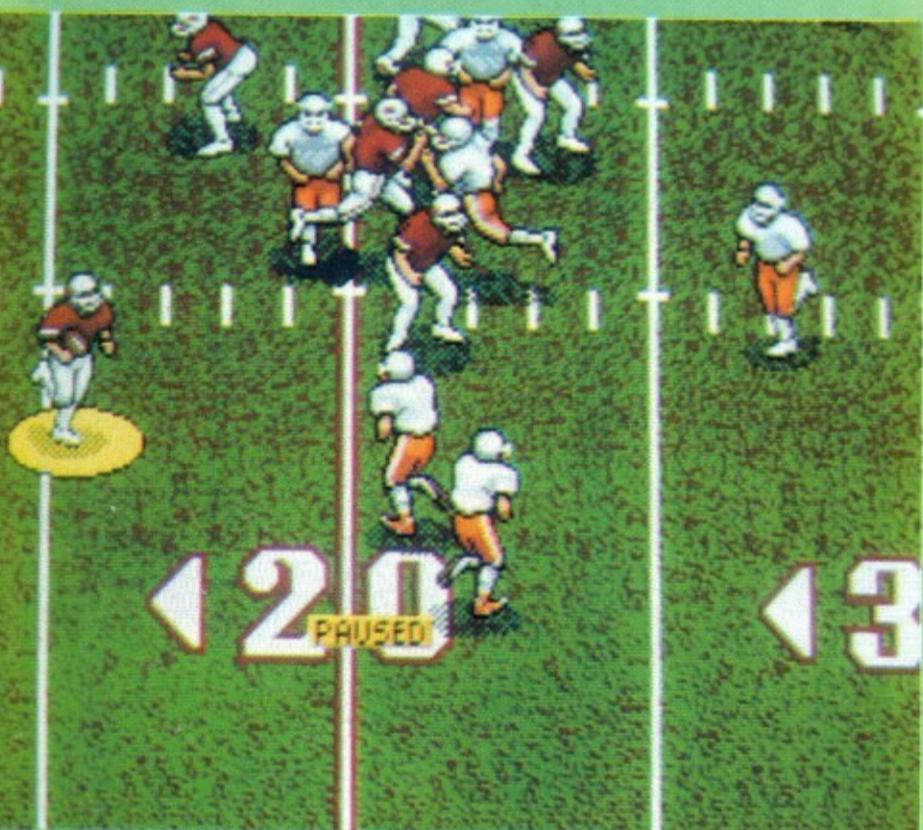
Avant que l'action ne commence, le jeu est vu d'assez loin. Mais cela change une fois que les arrières sont rentrés dans la partie. Un carré apparaît alors autour de l'aire de jeu qui est zoomée. L'action est plus précise et les sprites sont plus détaillés et plus grands. Le lancer de balle est visible à tout moment et vous avez vraiment l'impression d'être sur le terrain. Le réalisme du jeu est parfait.



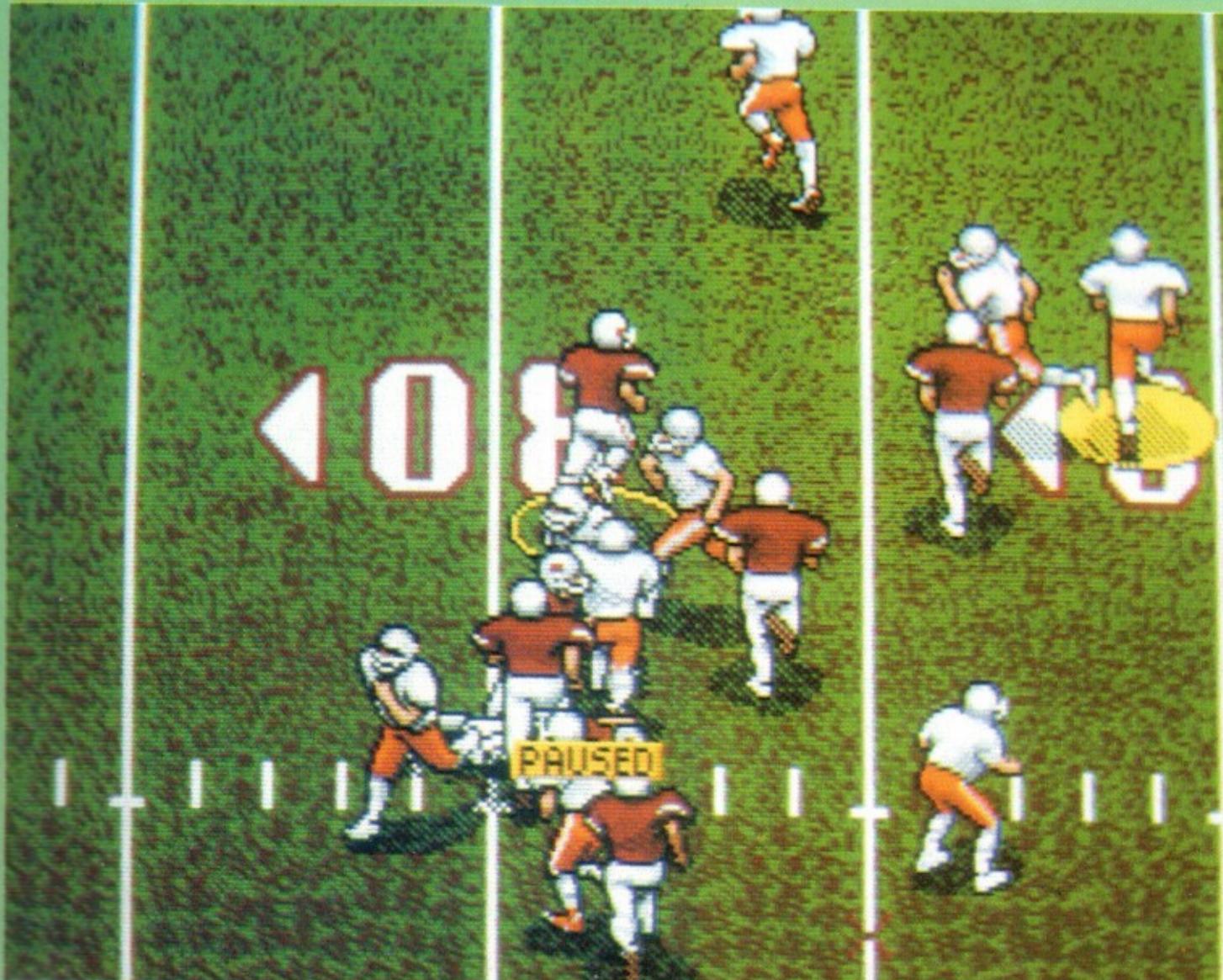
REVIEW



▲ Le score est de 7 points pour San Francisco contre 0 pour Washington.



▲ Montana s'est saisi de la balle et passe la ligne.



▲ Il n'a plus qu'à courir vers les buts adverses.

COMMENTAIRE



Plutôt que de s'attaquer au célèbre John Madden's, Sega a adopté une tactique différente et originale avec ce nouveau jeu de football américain. Il est formidablement bien conçu.

JULIAN

Même si les graphismes sont superbes, c'est le système des commentaires qui m'a le plus impressionné. Environ cent cinquante phrases différentes! Cela relève de l'exploit quand on sait que les commentaires ne se répètent pas. Le résultat final est vraiment stupéfiant. Le son peut être comparé à la voix assourdie et lointaine d'un vieux commentateur. Le jeu lui-même est assez simple, ce qui veut dire que les novices en matière de football américain peuvent facilement s'initier. Cependant il faut apprendre les différentes actions possibles et mouvements autorisés. Si vous recherchez absolument le meilleur des simulateurs de football américain, John Madden fait parfaitement l'affaire. Joe Montana II est différent et mérite également de figurer dans votre logithèque.



Joe Montana II
SPORTS TALK
FOOTBALL

©1991 SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED

EDITEUR : SEGA

PRIX : 45 F

DISPONIBILITE : JANVIER 1991

DIFFICULTE : MOYENDE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : O

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CD

PRESENTATION

De nombreuses options et des séquences de zoom réussies.

GRAPHISME

Grâce à la fonction zoom, les scènes sont parfaits.

BANDE-SON

Probablement les meilleurs commentaires oraux jamais entendus sur Megadrive. Des effets sonores variés.

JOUABILITE

Les commandes répondent parfaitement et la vitesse de jeu est époustouflante.

DUREE DE VIE

Il y a de nombreuses équipes à choisir et les trois niveaux de difficulté renouvellent à chaque fois le challenge.

INTERET

Un jeu passionnant. Avec ses particularités (zoom et commentaires), il peut devenir une référence dans le monde de la simulation de football.



MEGADRIVE

• Donald Duck	395 F	• SD Valis	449 F
• Sonic	395 F	• Beast Warriors	449 F
• Fantasia	299 F	• Double Dragon II	449 F
• Street of rage	395 F	• Golden Axe II	449 F
• Out Run	299 F	• Undeadline	449 F
• El Viento	419 F	• F 1 Circus	449 F
• Y's III	419 F	• F 1 Grand Prix	449 F
• Shadow of the Beast	449 F	• Dahna	449 F
• Mercs	449 F	• Task Force Harrier Ex.	449 F
• Wonderboy V	449 F	• Road Blaster	449 F
• Fighting Mater	449 F	• Trouble Shooter	449 F
• Lunark	449 F	• Art Live	449 F
• F-22 Interceptor	449 F	• Robot Code / Pond II	449 F
• Master of Weapons	449 F		
• Caliberfifty	449 F		
• Pit Fighter	395 F		
• Alisa Dragoon	449 F		
• Rolling Thunder II	449 F		

SUPER FAMICOM

• Final fight	499 F	• Joe & Mac	590 F
• Super Mario	499 F	• Dungeon Master	590 F
• Pilot Wings	499 F	• Super Ghuls'n Ghost	590 F
• Bombuzal	190 F	• Nosferatu	590 F
• F-Zero	390 F	• Dimension Force	590 F
• Actraiser	390 F	• Super F1	590 F
• Zelda III	590 F	• Lemming	590 F
• Y'S III	499 F	• Fire Prowresting	590 F
• EDF	590 F	• Paper Boy II (USA)	590 F
• Castlevania IV	590 F	• Bill Laimbers Combat	
• Hole in One	390 F	• Basketball	590 F
• Super Staduim	390 F	• Pilot Wings (USA)	590 F
• Super Tennis	499 F	• Raiden Densetsu	590 F
• Pro Soccer	490 F	• Chessmaster (USA)	590 F
• Aera 88	499 F	• Wagan Land	590 F
• Hyper Zone	390 F	• Adaptateur	
• Goemon Fight	499 F	SuperFamicom / Super NES	390F
• Jerry Boy	499 F		

GAME GEAR

• Mickey Mouse	250 F	• Adventure of Gerubi	250 F
• Monaco G.P	250 F	• Magical Guy	250 F
• Chase H.Q.	250 F	• Magical puzzle popils	250 F
• G-Lock Air Battle	250 F	• Out Run	250 F
• Wall of Berlin	250 F	• Frogger	250 F
• Alleywar	250 F	• G.G. Aleste	250 F
• Fantasy Zone	250 F	• Alien syndrome	250 F
• Super Golf	250 F	• Axe battle Golden axe	250 F
• Pad & Patter	250 F	• Space Harnier	250 F
• Pro Baseball	250 F	• Ninja Gaiden	250 F
• Pacman	215 F	• Sonic	250 F
• Griffin	250 F	• Donald	250 F
• Waga Lang	250 F		
• Rastan Saga	250 F		
• Devilish	250 F		
• Galaga 91	250 F		
• G Shinobi	250 F		
• Wonderboy	215 F		

GAMEBOY

• Mickey's dang. chase	245 F	• Ninja turtle	245 F
• Sneaky Snakes	245 F	• Crystal Quest	245 F
• Mickey II	245 F	• Gauntlet	245 F
• The final fant. legend	245 F	• Bugs Bunny 2	245 F
• World cup soccer	195 F	• Final Fantasy 2	275 F
• Castlevania II	245 F	• Altered Space	245 F
• Nemesis II	245 F	• Robocop II	245 F
• Burger Time Delux	195 F	• Home alone	245 F
• Dcuk Tales	195 F	• NFL Football	245 F
• The Punisher	195 F	• Ninja Gaiden	245 F
• Navy Seals	195 F	• French translator	245 F
• Bill and Ted's advent	245 F	• Dr Mario	145 F
• Megaman	245 F	• F 1 Race	145 F
• Roger Rabbit	245 F		
• Beetle Juice	245 F		
• The Simpsons	245 F		
• Resc. princ. Blobette	245 F		
• Blades of steel	245 F		

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz - Renseignements au 87.36.36.05

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

TEL : _____

Titre

Qté

Prix

Frais de port

+ .

Pour les frais de port
téléphoner au 87 36 36 05

Total à payer

REGLEMENT :

CHEQUE

MANDAT

CONTRE-REMBOURSEMENT

CARTE BANCAIRE N° _____

Date d'expiration : ___ / ___ / ___

SIGNATURE :



Konami arrive sur PC Engine avec un énorme classique des shoot'em up : Gradius en personne, un programme qui, depuis les temps lointains du MSX, a mis à rude épreuve les nerfs de millions de joueurs...

Gradius est un combat spatial à scrolling horizontal. Vous pilotez un vaisseau et devez tirer sur tous les aliens qui se présentent. Rien de plus banal, donc ! Le jeu prend son plein intérêt grâce à l'arsenal d'armes que vous pouvez acquérir, et dont le rôle stratégique est fort bien dosé. Plusieurs types d'ennemis se jetant vers vous en escadrons, il vous suffit de descendre l'escadron complet pour faire apparaître un bonus-arme. Il faudra passer dessus pour le ramasser.

Vous pouvez accumuler les bonus-armes ou décider de les dépenser aussitôt. Six cases en bas de l'écran donnent la hiérarchie des équipements possibles, de gauche à droite : Speed Up, Missile, Double, Laser, Option et "?". Quand vous dépensez vos bonus-armes, on vous en donne exactement pour votre argent. En les accumulant, vous obtenez des combinaisons : par exemple, Double + Missile vous donnera un tir double et des missiles doubles (qui vont frapper les installations au sol). Une autre option ajoute un second petit vaisseau sous le vôtre, qui pourra aussi bénéficier du tir double. "?" est un bouclier qui se place à l'avant du vaisseau.

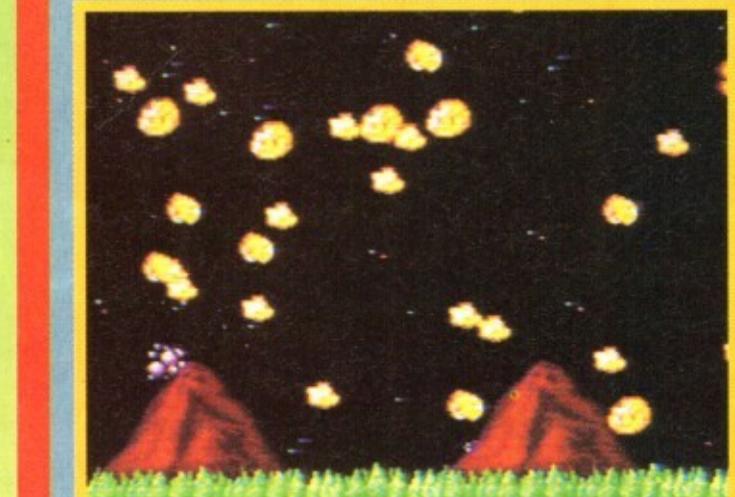
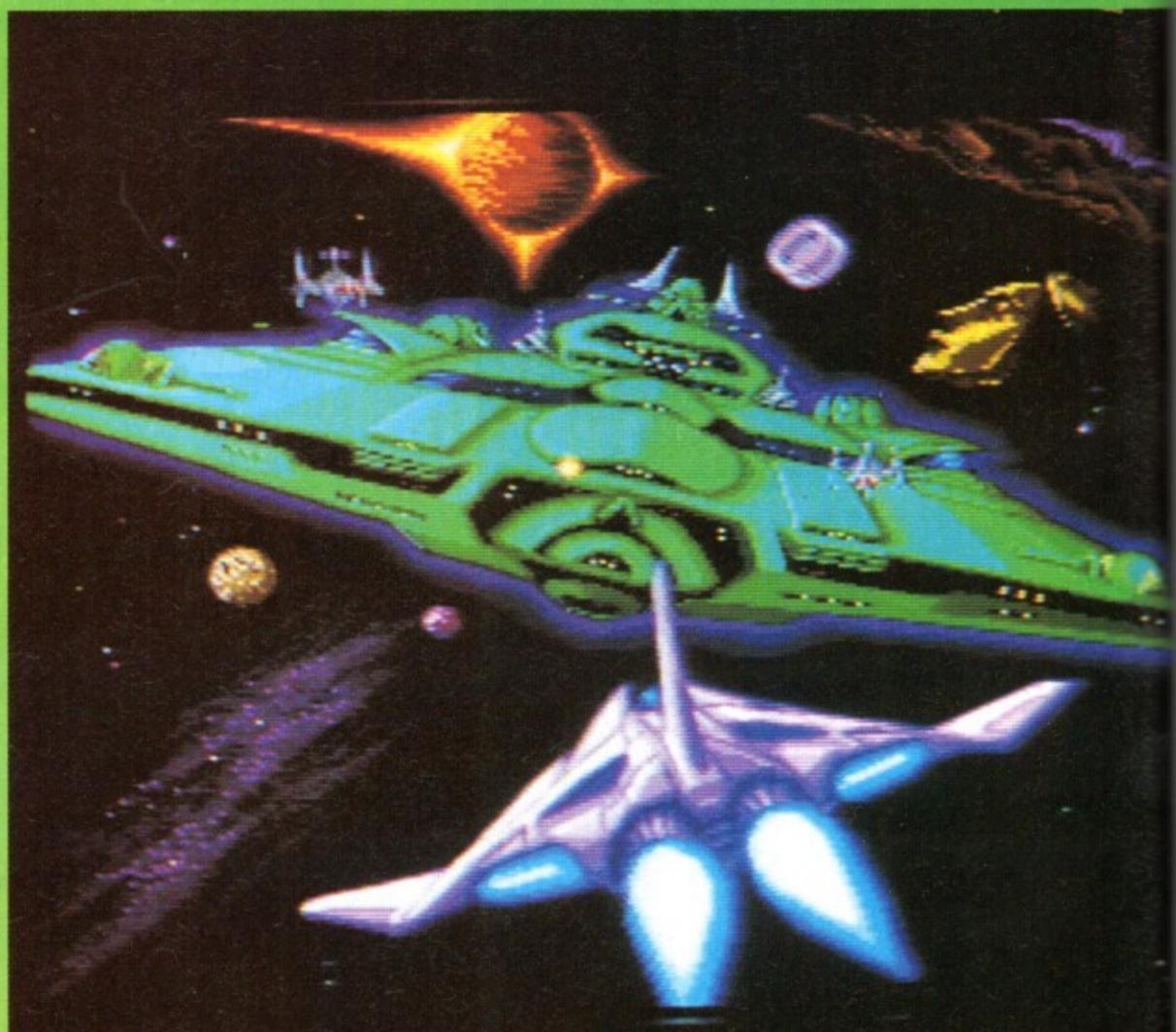
Gradius n'est pas un shoot'em up infernal : jamais plus d'une dizaine de sprites à l'écran, et pas énormes. Mais un seul impact suffit à détruire votre vaisseau... Du combat solide, un programme de collection.



Une sauvegarde originale des scores. Indiquez d'abord votre sexe, puis votre signe astrologique... Avez-vous le meilleur score des Béliers ?



GRADIUS



AU-DESSUS DES VOLCA

En fait, ces deux volcans inoffensifs : il suffit d'attendre qu'ils aient fini de cracher leur feu en se planquant dans le coin supérieur droit. Aussitôt le vaisseau gagné, fin de niveau... Recul stratégique : mieux vaut l'affronter de face !

REVIEW



Première montagne. Trois aliens en vol groupé.



COMMENTAIRE



Evidemment, à côté de Spriggan ou de Raiden, Gradius semble un peu léger ! Des ennemis petits et sans originalité, pas de déluge de feu à l'écran, un choix d'armes qui n'a rien de psychédélique...

EL NIONIO

Le jeu date un peu, ça se voit, mais aucun rapport avec les Spaces Invaders et autres Galaga "revisited" à la sauce années 90... Car le challenge de Gradius est vraiment prenant, la difficulté est dosée juste ce qu'il faut, et il y a même des passages secrets et des bonus cachés... A la première montagne coupée, par exemple... Mais chut ! En outre, les 8 niveaux sont très variés et progressifs. Il y a aussi un plaisir certain à manœuvrer le vaisseau dans des labyrinthes d'astéroïdes sous le feu permanent des tourelles adverses. Bref, sans esbrouffe, Gradius vous accroche et ne vous lâche plus.



Un passage difficile : tourelles horizontales et verticales. Il faut se glisser par le haut.

COMMENTAIRE



ROCKET

Bon, je suis bien embarrassé... Moi qui n'aime que les bagarres ultra-violentes et ultra-colorées style Spriggan, normalement, je devrais jeter à la poubelle ce Gradius ! Pourtant, je dois avouer que je me suis sévèrement attardé sur le test, et que je me referais bien tout de suite une petite partie... Il faut dire que, sans avoir rien de génial, l'animation est très bonne, très fluide, le vaisseau est agréable à piloter, et les armes sont vraiment au point. En fait, la seule vraie faiblesse

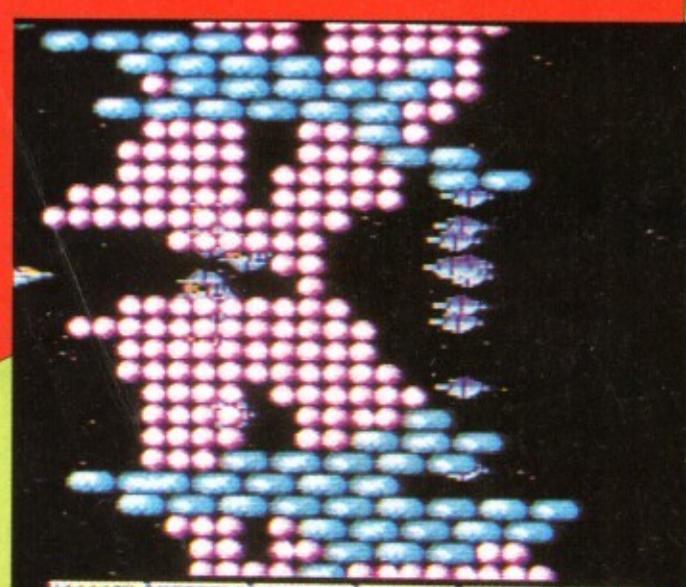
serait au niveau des monstres de fin de tableau, répétitifs, sans invention. Pour le reste, on joue, on joue, tout en se demandant pourquoi on s'acharne à ce point sur un programme qui n'est pas du dernier cri ni de la dernière bourse... Et puis l'option deux joueurs est excellente, sans ralentissement ! Et puis... Allez ! Gradius, c'est du tout bon !

L'espace devient un affreux labyrinthe. Le vaisseau



doit s'ouvrir un passage en détruisant les rocs roses tout en évitant, bien sûr, les tirs des tourelles.

C'est un piège : à peine vous êtes-vous engagé au cœur de ces rocs, qu'une escadrille énorme d'aliens se jette sur vous !



EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

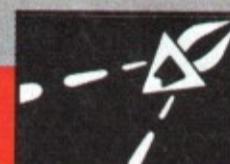
OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : PARFAIT

1-2

JOUEURS



HU-CARD

PRESENTATION 63%

Modeste, mais le système de sauvegarde "horoscopique" des scores est marrant.

GRAPHISME 51%

Parfaitement adapté à l'action, mais quand même assez sommaire.

ANIMATION 48%

L'animation des sprites est faible. Le scrolling est très souple et précis. Gestion parfaite des collisions.

BANDE-SON 64%

Bruitages banals. La musique est entraînante et vous reste dans le crâne...

JOUABILITE 92%

En dix secondes, vous avez tout pigé ! Maniement efficace. Du velours.

DUREE DE VIE 81%

Le genre de jeu dont on n'arrive pas à s'arracher. L'ensemble des niveaux donne longtemps du fil à retordre.

INTERET 70%

Un programme passionnant avec, cependant, beaucoup de faiblesses. A

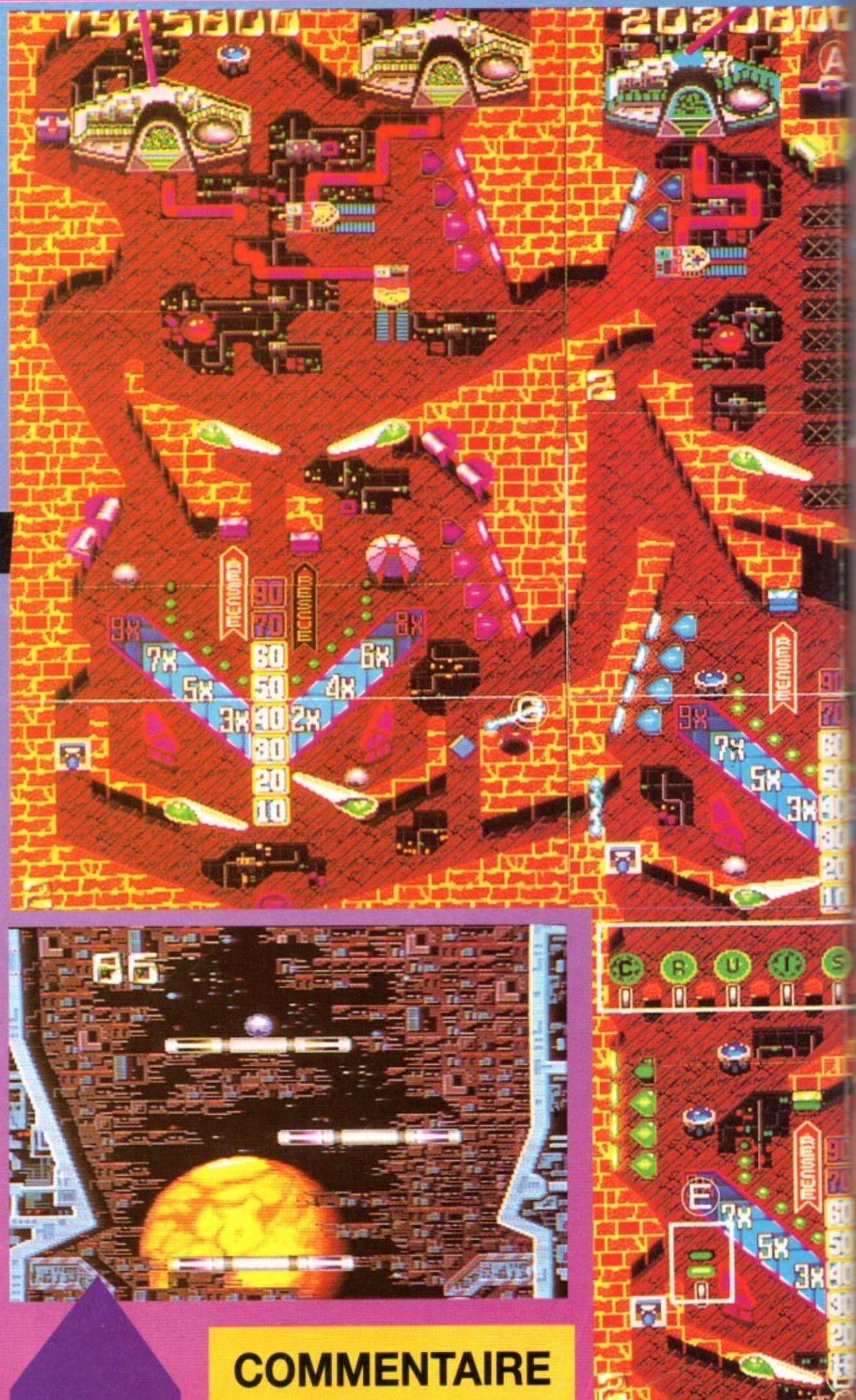
TIME CRUISE II

La mode des flippers consolo-psychédéliques continue sa poussée : après le douteux Dinoland et le contesté mais amusant Devil Crush, voici Time Cruise II. On y retrouve les mêmes principes de base : le flipper droit actionné avec le bouton de tir, le gauche avec la manette ; tout est affaire de bonus, et la quasi-totalité des cibles sert à faire grimper le total des bonus, ou à augmenter leur multiplicateur ; enfin, des trous permettent d'accéder à des tableaux spéciaux quand on parvient à y loger la bille.

Time Cruise II trouve son originalité dans un plateau de jeu particulièrement gigantesque : à savoir environ une douzaine d'écrans qui, par scrolling vertical ou horizontal, dessinent un flipper géant à plusieurs étages et à trois pistes parallèles. D'ailleurs, on ne perdra la balle que si on la manque à l'étage inférieur central. Vous pouvez le deviner, les parties sont longues...

Autre atout de ce flipper temporel, ses tableaux spéciaux. Diverses machines à voyager dans le temps sont réparties sur l'aire de jeu. Il s'agit d'abord de les activer en touchant des cibles, puis d'y loger la bille. On se retrouve alors en pleine préhistoire, au Moyen Age, en l'an 30427, etc. Ces jeux "à part", très variés, offrent des points, des bonus ou, le plus souvent, une "extra-balle".

Alors, juste un flipper de plus ? Non, car les programmeurs de Time Cruise se sont vraiment donné beaucoup de mal pour simuler les rebonds de la bille et renouveler les tableaux annexes.



COMMENTAIRE

4000 ANS DANS LE FUTUR !
Un écran spécial pour gagner une extra-balle. On incline les plates-formes pour faire descendre progressivement la bille vers une cible. Facile, mais chronométré.



EL NIO NIO

Le premier contact n'est pas bon : le plateau semble confus, on voit mal les cibles et ce qu'il faut faire. Mais c'est une impression passagère, on gagne au bout de cinq minutes de jeu... En fait, à l'étage du plateau, ou dans chaque mini-flipper, trois objectifs : 1/ mettre en place les bloqueurs empêcheront la balle de redescendre ; 2/ toucher les cibles pour augmenter et multiplier les bonus ; 3/ viser les machines temporelles et accéder à leurs tableaux spéciaux. A partir du moment où on a bien compris cela, on se régale ! Le contrôle des flips est très précis, les rebonds de la bille semblent réalistes. Le triomphe, ce sont les tableaux spéciaux ! Les graphismes sont originaux, et chaque jeu est une véritable aventure d'arcade à part entière, différente des autres. Sur ce point, Time Cruise II pulvérise ses concurrents. Seul regret, la partie globale est trop longue. Avec un peu d'habitude, il faut vraiment le vouloir pour réussir à faire tomber la balle au plus bas... Résultat : lors de ma dernière séance de test, j'ai marqué 8 500 000 points... mais en 45 minutes de jeu non stop ! Dur, quand même !

REVIEW



COMMENTAIRE



ROCKET

D'abord, réglez la rapidité du bouton qui actionne le flipper droit au plus lent. Sinon, le flipper tremble, et j'ai cru longtemps que le jeu était bugué ! Passée cette terrible émotion, j'ai vraiment accroché, pas tant à cause du flipper lui-même, qui a pour seule originalité d'être très grand et labyrinthique, mais grâce aux tableaux spéciaux absolument formidables : parcours de golf préhistorique, combat contre des pieuvres futuristes, coffres magiques, univers "mou" des sauts ratés entre deux époques, etc., je n'avais jamais vu autant de variété et d'imagination sur un programme de flipper ! Là, Devil Crush, qui n'était pourtant pas mal, est écrasé.

En revanche, j'ai noté un manque très net d'animations dans le jeu normal. Pour continuer la comparaison avec Devil Crush, on ne trouve pas dans Time Cruise de sprites hostiles qui se baladent autour de la bille, pas de monstres, pas de têtes qui changent, pas d'explosions... On joue seulement au flipper et, à certains étages, c'est finalement lassant.

Bon, je ne ferai pas la fine bouche plus longtemps ! L'aire de jeu est suffisamment grande pour renouveler les plaisirs, et le petit nombre d'animations permet une vitesse de jeu inégalée, qui propulse la bille comme une bombe à travers les écrans. Fameux !

PREHISTOIRE !

Partie de golf primitive pour gagner une extra-balle.



LE MOYEN AGE.

Pas d'extra-balle, mais du bonus et des multiplicateurs de bonus à l'issue de ce tableau spécial.



L'ESCALIER DU TEMPS.

Il engendre de bizarres rebonds de la bille.



EDITEUR : FACE

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

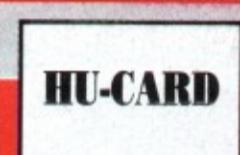
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE BILLES : 3

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 95%

Le menu options avec ses innombrables démos est un chef-d'œuvre.

GRAPHISME 79%

Le plateau de jeu pourrait être moins "sombre" et plus varié. Beaucoup d'imagination dans les tableaux spéciaux.

ANIMATION 70%

90% si l'on considère juste les flippers et la bille, mais les animations de décor sont franchement légères.

BANDE-SON 72%

Multiples bruitages qui rythment bien les coups réussis et musiques honorables.

JOUABILITE 95%

Flips excellents, "bourrage" de la bille dans tous les sens...

DUREE DE VIE 87%

Pas de raison de se lasser vite. De nombreux challenges différents maintiennent l'intérêt.

INTERET 91%

Le meilleur flipper-console pour l'instant ! Dommage qu'on ne trouve toujours pas



Cette cartouche vous permettra de partager le sort des pilotes de Formule 1. En premier lieu, il vous faut choisir votre véhicule. Les caractéristiques de ce dernier dépendent de cinq facteurs : les pneus, l'aérodynamisme, les suspensions, le moteur, la direction et les freins.

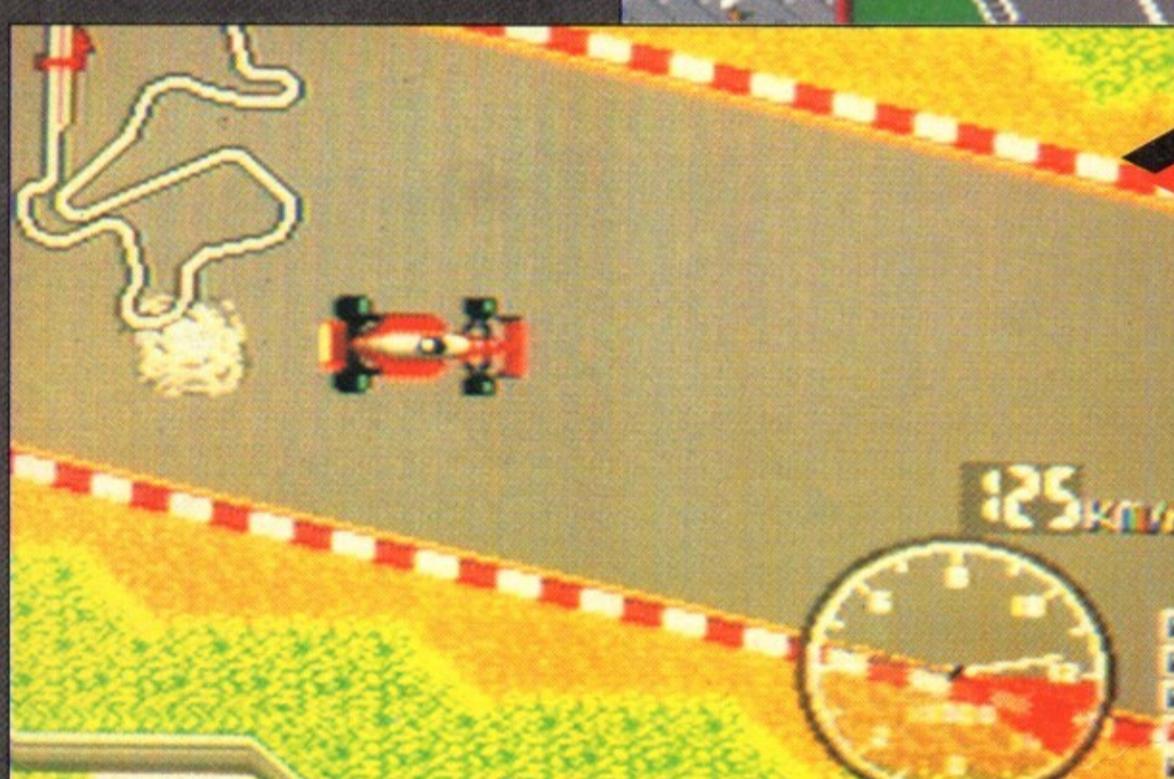
Vous pouvez modifier chacun de ces paramètres mais ils sont en interaction. Ainsi, si vous décidez de changer l'aérodynamisme de votre F1 pour la coller plus efficacement au sol, vous modifiez également la vitesse maximale qu'elle est susceptible d'atteindre. Seize parmi les plus grands circuits internationaux vous sont proposés.

Un système de mots de passe vous permet de reprendre à tout moment vos efforts pour accéder au podium de champion mondial de Formule 1. La carte montre le circuit vu de haut ; le programme vous signale les différents virages quelques secondes avant que vous arriviez dessus. Deux types de courses vous sont proposées. Le mode Spot permet de vous exercer sur un circuit particulier alors que le mode Grand Prix vous fera affronter les différents circuits, les uns après les autres, à condition que vous vous qualifiez.

F1 中嶋悟 GRAND PRIX



Un com
est pa
près
frôlant
ture a
des é
d'un des p



Sur la grille de départ, prêt à partir...

Votre pot d'échappement commence à cracher de la fumée. Il serait peut-être temps de s'arrêter dans votre stand.



COMMENTAIRE



BANANA SAN

Malgré quelques efforts de cette simulation de Formule 1 concernant notamment la crédibilité tombant sur le circuit, brouillard, voitures ne reliant pas de la même façon suivant les conditions atmosphériques, possibilité de modifier le comportement du véhicule en "customisant" la F1 ...), Formule 1 Grand Prix m'a déçu. Ma première déception du mode de visualisation qui a été retenu : la vue aérienne. Comparé au mode plus classique adopté par des logiciels comme Super Monaco GP, je trouve celui de F1 plonge moins le joueur dans l'ambiance d'une course automobile. Mais le plus gros reproche vient du contrôle de la voiture qui est positivement infernal. Un bouton sert à faire tourner la voiture lorsqu'elle est alignée dans la bonne direction, les deux autres correspondent à l'accélérateur et au frein.



COMMENTAIRE



KANEDA KUN

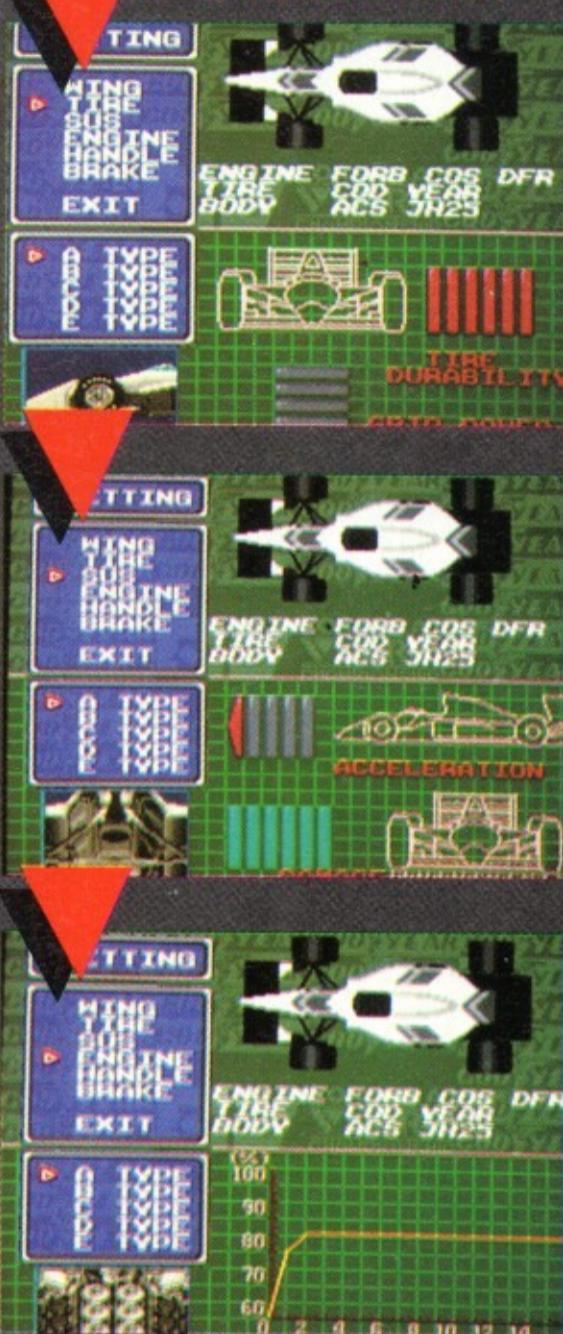
Même si j'ai eu un peu moins de problèmes pour diriger ma F1 que Banana (qui a été victime d'un accident de poussette à trois ans et qui depuis souffre de quelques troubles psychomoteurs), je dois reconnaître que c'est un peu la galère pour enchaîner les virages à moins d'adopter un pas de sénatrice ! Pour être très franc, j'ai trouvé cette cartouche intéressante. Je préfère largement un bon beat'em up bien sanguinolent à la lutte désespérée que j'ai menée contre mon joypad pour faire faire des tours de piste à cet amas minuscule de pixels sensé représenter une Formule 1.



Choisissez votre véhicule parmi 16 Formule 1.



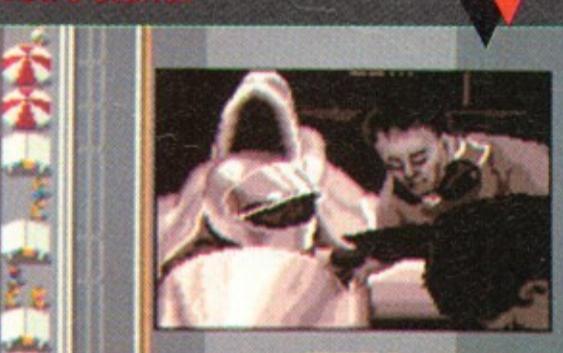
Les éléments que l'on peut modifier : pour chacun des éléments, vous pouvez remplacer telle ou telle pièce afin d'améliorer vos performances.



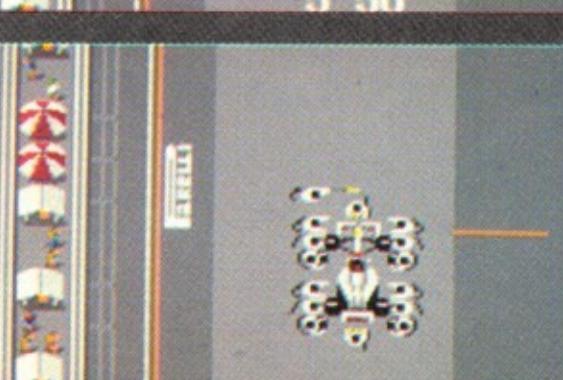
Les différents circuits n'attendent que vous !



Le ravitaillement sur votre stand.



Tête à queue dans une balustrade.



EDITEUR : VARIE
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : LAMENTABLE



PRESENTATION 25%

Pas de présentation ou d'introduction et un écran trop chargé.

GRAPHISME 67%

Des graphismes très simples, voire sombres, à part quelques digitalisations.

ANIMATION 78%

Des effets travaillés : voiture qui dérape, moteur qui prend feu, pluie....

BANDE-SON 43%

Une musique qui énerve rapidement, sur laquelle on a plaqué le bruit du moteur.

JOUABILITE 46%

Le mode contrôle de la voiture demande un temps d'apprentissage tel qui supprime tout plaisir à cette simulation.

DUREE DE VIE 23%

A part les passionnés de F1 ou les masochistes, je ne vois pas qui peut s'amuser avec cette cartouche !

INTERET 34%

Heureusement qu'il existe d'autres simulations de F1 sur console !



Dahna

女神誕生

L'histoire débute avec l'attaque d'une diligence par des hommes en armure. Elle contenait deux sœurs jumelles âgées d'une dizaine d'années et l'une d'elles a été enlevée par ces cavaliers. Quelques années plus tard, dans un village éloigné, un prêtre est rapté à son tour par une mystérieuse sorcière, alors qu'il tentait de protéger les habitants des incursions de soldats pillards. Dahna, la jumelle rescapée, part à la recherche de celui qui l'avait recueillie et élevée. A la fin du jeu, une surprise concernant l'identité de son adversaire l'attend ! Dahna, fière amazone, manie sa lourde épée avec une dextérité certaine. Les cheveux flottants dans le vent, elle frappe d'estoc ou de taille, s'accroupit ou, au contraire, bondit dans les airs... Le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal ou vertical et Dahna doit abattre les soldats en armes, les mages renégats et différents monstres et créatures grotesques. Il lui faut également éviter certains obstacles comme des trappes ou bien des rochers qui dévalent les pentes. En bas de l'écran, une zone d'informations affiche l'état de vos forces physiques et vos capacités en magie. Deux sortes de bonus vous permettent de les accroître.

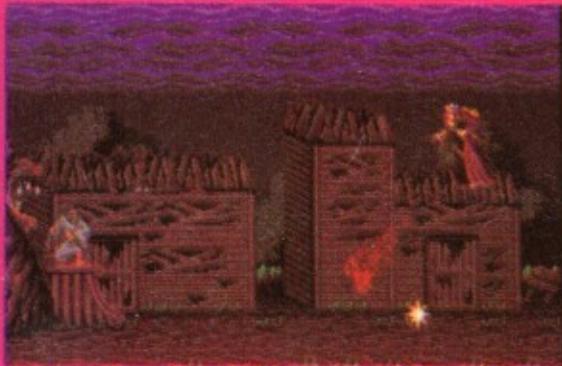


▲ Ces espèces de démons ailés vous lancent des sortes de shuriken.



▲ Une des curieuses montures de Dahna.

L'ENLEVEMENT DU PRÊTRE



Le prêtre est en train de prier devant la statue d'une divinité, lorsqu'il se retourne, surpris par le bruit que font les villageois fuyant devant la soldatesque. Il élimine rapidement les ennemis grâce à un sort magique. Mais voilà que surgit une sorcière, qui le neutralise et l'emporte avec elle.



BANANA SAN

Dahna offre des sprites aux dimensions très petites, même s'ils sont plutôt agréables à voir et bien animés. Mais, bien souvent, ils sont un peu perdus au milieu de l'écran : on voit ainsi la (petite) héroïne affronter un ou deux (petits) adversaires et, autour d'eux, un décor quasiment vide ! Autant la taille des sprites peut s'expliquer lorsqu'il s'agit d'en afficher et d'en animer une quantité importante à l'écran, autant dans le cas de ce jeu on est en droit de suspecter une crise de paresse aiguë chez les programmeurs ! D'autre part, la jouabilité n'est pas extraordinaire et les décors ne sont pas très soignés ; trop simples et trop répétitifs, ils utilisent un nombre réduit de couleurs.

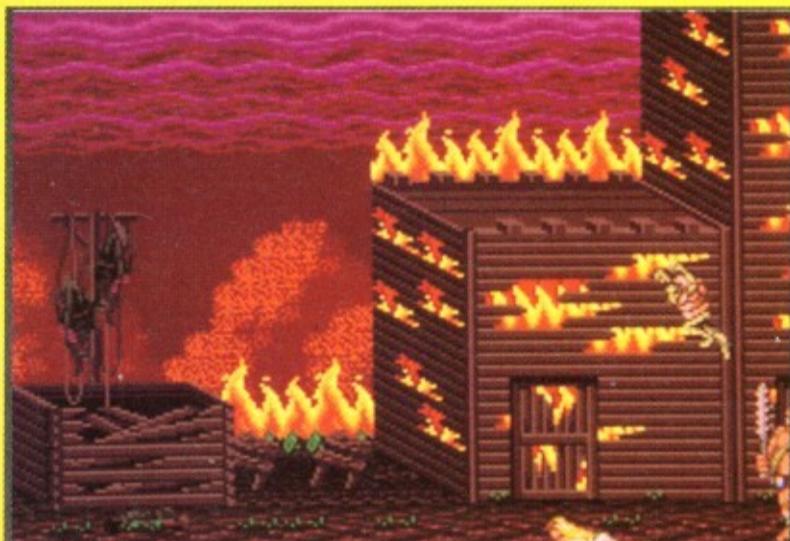
COMMENTAIRE



COMMENTAIRE



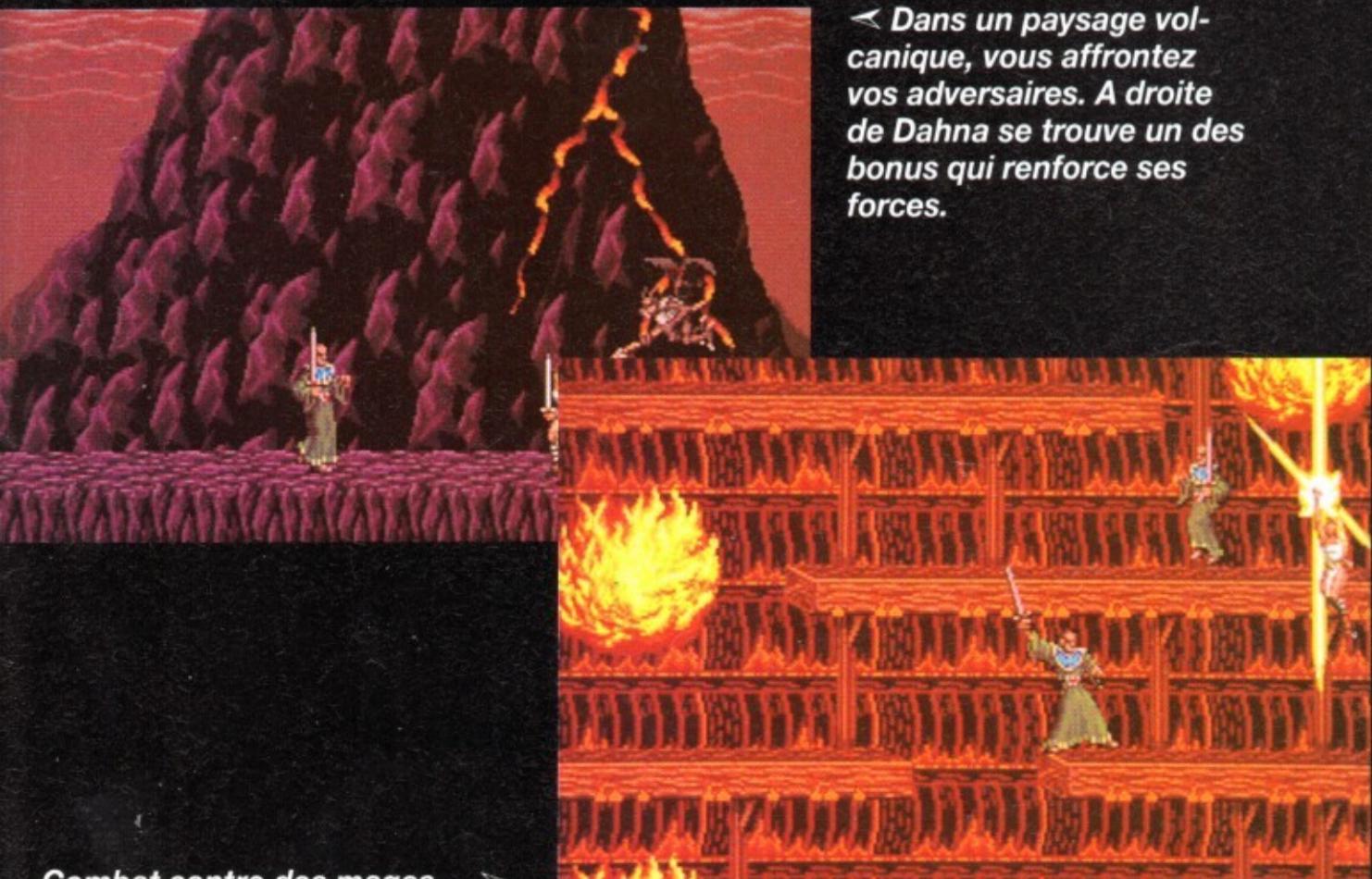
KANEDA KUN Si les sprites sont effectivement de petite taille, l'animation est néanmoins de bonne qualité. Les différents mouvements de Dahna sont étonnantes grâce à des animations dotées de nombreuses étapes intermédiaires. L'héroïne court, s'arrête brusquement emportée par son élan, virevolte de tous côtés... d'une façon très réaliste. Ces animations sont remplies de petits détails : par exemple le gros adversaire patibulaire à la masse perd son sang après quelques bons coups d'épée ; Dahna tourne la tête vers l'endroit d'où vient le bruit lorsque le chevalier en armure charge... Un autre point fort de cette cartouche vient de l'effort d'originalité dont ont fait preuve les programmeurs. Dahna commence ses combats juchée sur le dos d'une espèce de géant verdâtre, brute épaisse mais efficace, qui saute à pieds joints sur l'adversaire (en faisant trembler l'écran) ou lui assène de grands coups de poing. Notons aussi la possibilité de récupérer la monture d'un ennemi et de poursuivre le combat juché sur un cheval ! Hormis ces quelques points positifs, Dahna reste graphiquement moyen et d'un intérêt trop limité pour figurer au nombre des jeux incontournables.

LA MAGIE, UN GADGET
ACCESSOIRE
DANS DAHNA

En bas de l'écran, dans le cadre, apparaissent vos points de magie. Vous les augmentez en détruisant des mages ennemis et en récupérant des bonus sur leurs corps. La magie n'est pas d'un grand secours, sauf si vous patientez jusqu'à ce que votre potentiel de magie ait atteint son maximum.



Un petit sort magique pour se débarrasser du gardien du premier niveau selon un principe cher à Golden Axe !!



« Dans un paysage volcanique, vous affrontez vos adversaires. A droite de Dahna se trouve un des bonus qui renforce ses forces. »

Combat contre des mages. >



PUSH START BUTTON

EDITEUR : IGS
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : MOYEN

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Quelques images animées introduisent rapidement l'histoire.

GRAPHISME 68%

Les décors sont décevants : des couleurs limitées, des graphismes similaires pendant les 3/4 de chaque niveau...

ANIMATION 92%

Sprites un peu petits, animation de qualité et barrant de détails hyper-réalistes.

BANDE-SON 42%

Pas de musique seulement du bruit.

JOUABILITE 65%

La gestion du joystick n'est pas idyllique...

DUREE DE VIE 78%

Seule la difficulté de certains passages permet au jeu d'atteindre une certaine durée de vie.

INTERET 68%

Un beat-them-up qui possède quelques idées intéressantes mais qui pêche par des décors répétitifs, des actions trop classiques et une jouabilité moyenne.



5 BONNES RAISONS DE
S'ECLATER SUR
CONSOLE NEC!!

- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boîtier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

HOT LINE
(16)99.08.95.72

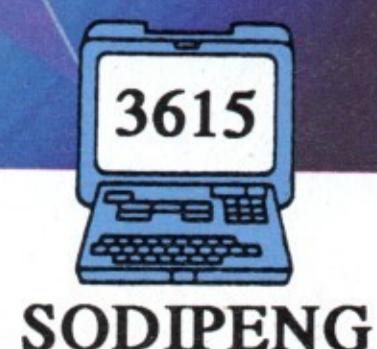


1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU

+ 2 MANETTES +

1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS



**Prix public généralement constaté*

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

Pour connaitre toute
l'actualité PC Engine

SEGA



POWERSTRIKE

Dix vies pour survivre plus long-temps dans cet éternel shoot'em up à scrolling vertical ! La méthode est simple : sur l'écran de titre, presser BAS, DROITE, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, HAUT, BOUTON 1, BOUTON 1.



SPIDER-MAN

Deux des vilains de fin de niveau possèdent les clefs indispensables à Spiderman pour désamorcer la bombe. La clef du Lézard est tout à droite de l'aire de jeu ; il faut se laisser tomber dans la trappe. Le niveau suivant est un peu plus difficile. La clef d'Electro est gardée par une escouade de générateurs électriques. La solution est de

marcher au travers des générateurs plutôt que de les éviter avec la toile. Le rythme des décharges électriques est le même pour tous les générateurs, il est facile à déceler et à prévoir. Quant à l'Homme-Sable, attendez-le à côté d'une des cinq pompes à incendie. Frappez la pompe, et Sandman s'effondre, abandonnant sa clef !



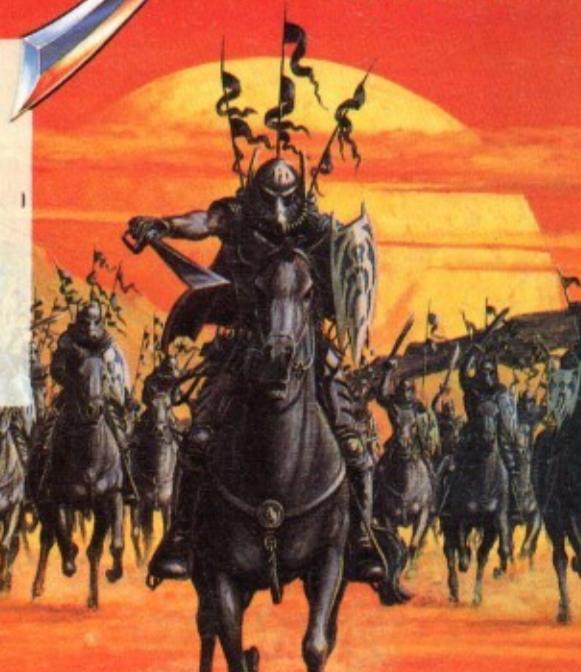
CHOPLIFTER

Une cartouche qui n'est pas toute jeune, on vous l'accorde, mais le jeu reste excellent. A l'intro du jeu, faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE. Si tout va bien, vous obtenez un écran d'options, qui permet de choisir son niveau. Vous pouvez ensuite répéter la même manipulation et un écran de choix plus précis apparaît comme par magie !

La fin de l'année est passée et vous n'avez obtenu aucun résultat sur aucune cartouche. Vous êtes démoralisé, désespéré. Vos amis vous tournent le dos. Vos parents évitent votre regard. Vous vous sentez seul, nul, fatigué... Une seule solution : la section Tips de Consoles +. Soudain les musiques enivrantes de niveaux inconnus sortent de votre chambre comme des effluves de succès. On se précipite, on se bouscule. Des amis sonnent à la porte, les bras chargés de bouteilles de champagne. Le chien aboie. Votre père pose sur votre épaule une main rude et chaleureuse. Votre mère sort son mouchoir. Vous, vous baissez modestement les yeux... CONSOLES + : ON VA FAIRE DE TOI UN SACRE TIP !

MEGADRIVE

ONSLAUGHT



Personnellement, je trouve ce beat'em up plutôt faiblard... Raison de plus pour tricher ! Donc, ne tapez que des zéros sur l'écran de mot de passe et on vous révèle aussitôt toute l'étendue du terrain, à l'exception des régions montagneuses. Par la suite, abattez tous les gardiens dans les temples, tirez non-stop en allant toujours vers la droite, vous ne devriez avoir aucun problème.

DECAP'ATTACK

La boutique du pharmacien est bien alléchante... Mais tous les remèdes qui y sont vendus ne sont pas profitables en toutes circonstances.

POTION ROUGE : A éviter lorsque vous devez sauter de plate-forme en plate-forme, car vous aurez alors beaucoup de mal à bien juger vos trajectoires et atterrissages.

POTION BLEUE : Attention, elle ne vous protège pas si vous tombez dans un lac de lave !

POTION JAUNE : Elle vous donne le pouvoir de lancer une décharge d'énergie. A ne pas gaspiller en cours de jeu, mieux vaut la garder pour le monstre de fin de niveau.

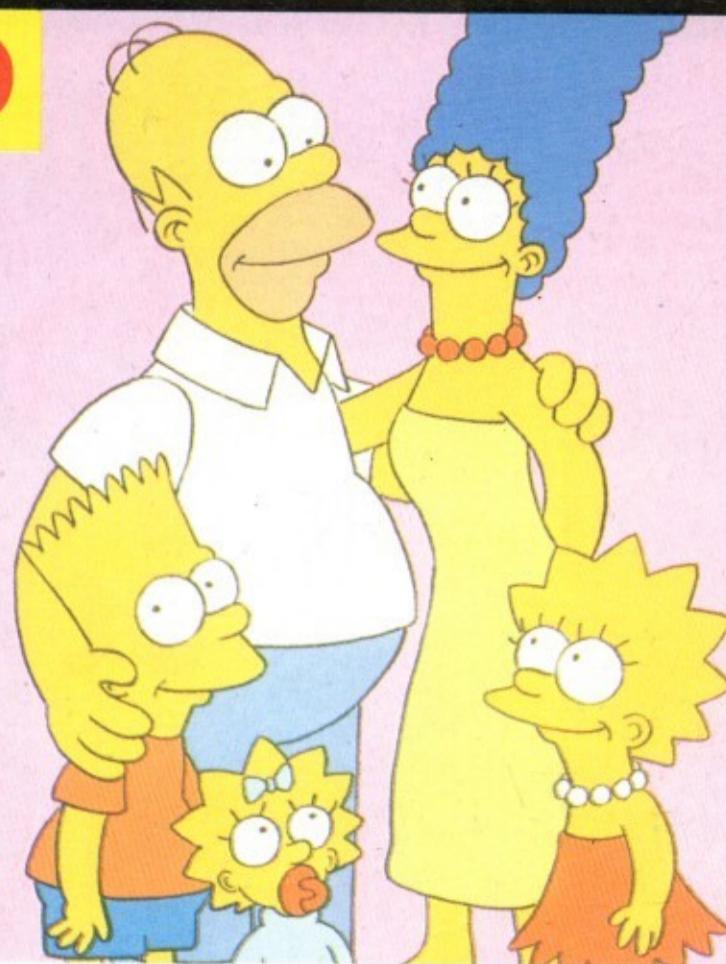
TUBES A ESSAIS : C'est presque de l'arnaque ! Ils augmentent vos capacités, mais si légèrement... Déconseillés !

NINTENDO

LES SIMPSONS

Comment ? Bart a encore des secrets pour vous ? Au troisième niveau, entrez dans le premier building qui se présente et allez à la première plate-forme, sous les bouches d'aération ; attendez que les pièces vous déferlent sur le dos ! Pour 50 pièces, vous gagnez une vie "gratuite". ET vous pouvez en prendre des provisions...

Autre chose : pour accéder à un "sound test", lancez une roquette sur le E du panneau Kwik E Mart.



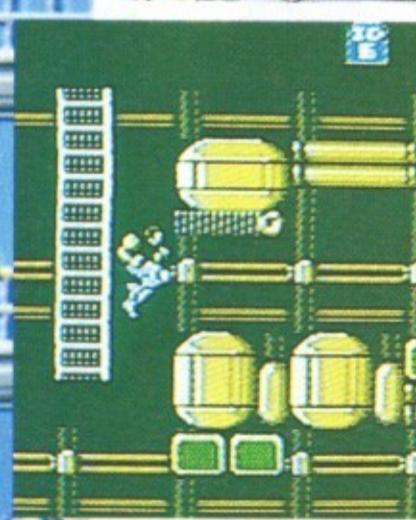
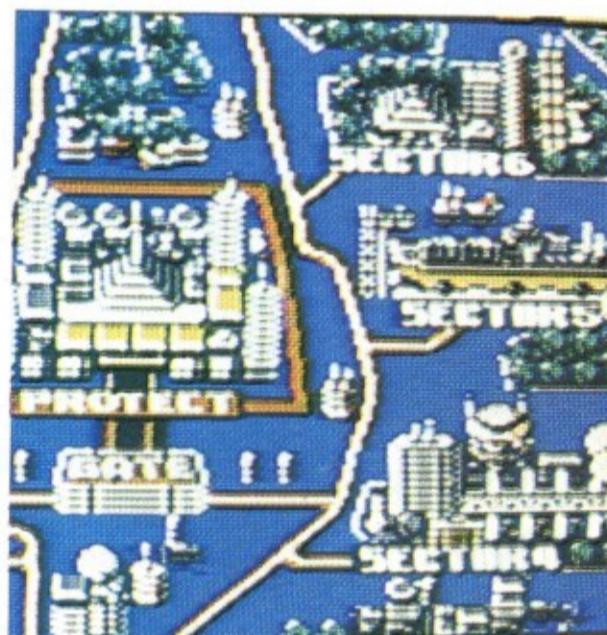
POWER BLADE

Si vous êtes encore un "accro" de ce jeu de plates-formes après tout très honorable, voici quelques mots de passe.

NIVEAU 2 : B2712209

NIVEAU 3 : G3784JD2

NIVEAU 4 : 6843DI2F



KICKLE CUBICLE

Pour accéder aux niveaux secrets extra-durs de Kickle, appuyez sur BAS avant même d'allumer votre NES. Ensuite... allumez votre NES ! L'écran est tout blanc. Pressez SELECT : le vrai challenge commence !



VIE ET MORT

Voici un drôle de tip ! Si vous voulez des vies infinies dans Decap'attack, débrouillez-vous pour mourir exactement au même moment qu'un monstre de fin de niveau... Inhabituel, non ? Mais efficace et assez facile, on l'a fait !



Les dinosaures sont parfois un peu durs à cuire, non ? Sélectionnez le joyau et lancez un diamant vers le dinosaure : il s'arrête pile et est incapable de vous attaquer. Tapez-le sans pitié sept fois de suite, et il aura son compte ! C'est trop facile...

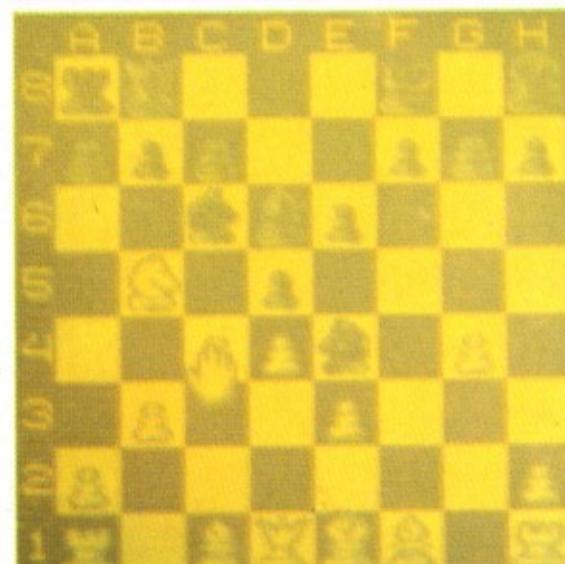
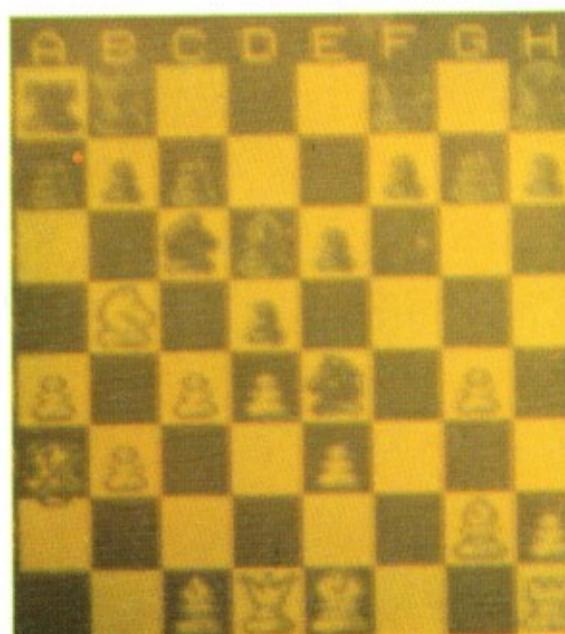
FIOLE ORANGE : elle est censée augmenter la portée et la puissance de vos lancers de tête. L'effet est presque imperceptible. A éviter aussi.

L'OBJET SPECIAL

Pour l'obtenir, laissez-vous tomber tout droit et courez vers la droite. Frappez la statue et vous obtiendrez ce truc en forme d'abdomen !

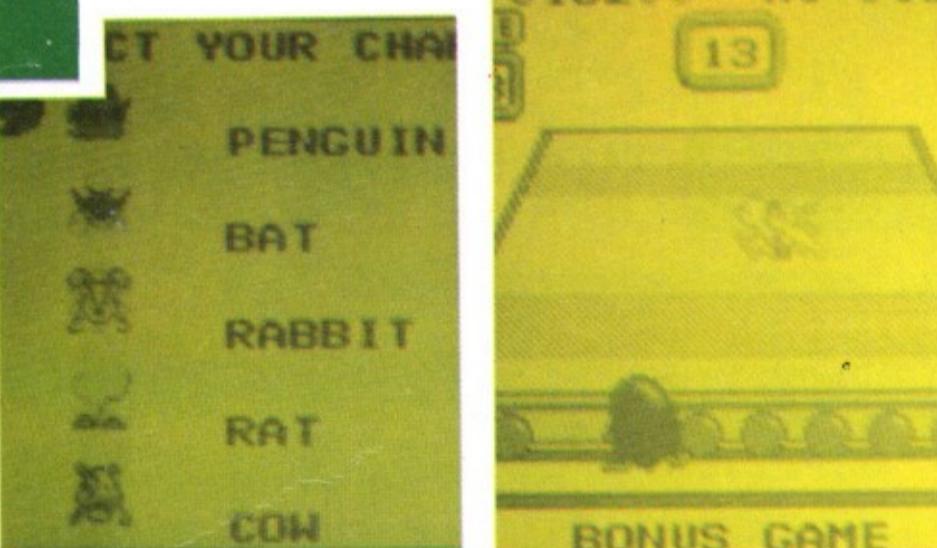
CHESS
MASTER

Quand vous roquez, pressez le bouton A deux ou trois fois, et attendez deux-trois secondes que la voix dise "capture" (et non "castle"). Pressez alors le bouton B et le bouton Select. Votre roi s'est transformé en tour. Résultat, l'ordinateur est incapable de vous mettre en échec et mat et ne pourra plus jamais vous battre ! La honte...

KING OF THE
ZOO

On vous offre un équipement complet d'armes, tout ce dont vous rêvez ! Faites HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A à tout moment du jeu. Waouh ! Ça marche !

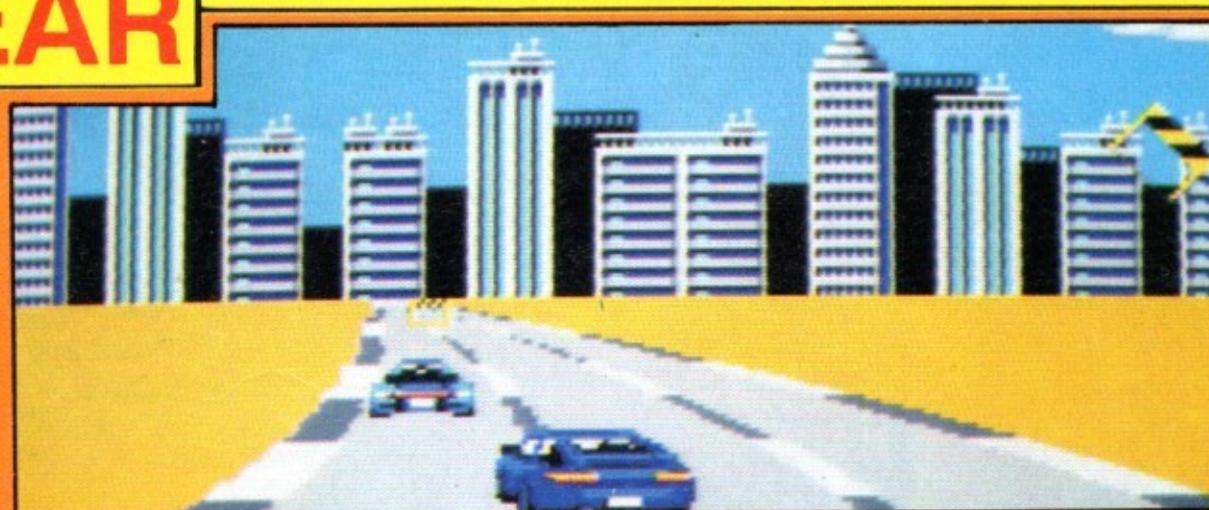
Cette fois, votre règne sur le Zoo ne sera plus contesté. Pour choisir votre niveau, pressez GAUCHE et B simultanément, puis A, HAUT ou BAS pour sélectionner le niveau de départ. Manip' à affectuer après le choix du type de joueur.



GAME GEAR

CHASE HQ

Un tip bizarre, parce que c'est presque la règle du jeu, et pourtant ce n'est dit nulle part. Les barils d'essence du niveau 2 vous donnent une vie continue supplémentaire si vous les dégommez systématiquement. Essayez, vous verrez !

THE HUNT
FOR
RED
OCTOBER

Un tip pour le jeu le plus stratégique de toute la ludothèque Game Boy. Pressez GAUCHE, DROITE, B, SELECT, GAUCHE, DROITE, B, SELECT et START pour choisir votre niveau.

TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES

Quand vous commencez à manquer d'énergie, mettez le jeu en pause et faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, A, B. Votre énergie remonte d'un coup au max, et vous êtes reparti pour de nouvelles aventures !

MERCENARY FORCE

Les mercenaires ne font rien pour rien, c'est connu. Mais refuse-t-il "quelque chose pour rien du tout" ? Sans doute pas. Alors, faites HAUT, SELECT, A, B, et START. Vous commencerez le jeu avec dix fois plus d'argent que normal. Suffisant ?

RASTAN

Il faut du courage pour chercher des vies continues sur ce jeu qui donne plutôt envie de tout arrêter... Enfin, si vraiment vous le voulez, faites HAUT et START à la fin du jeu, et vous pourrez poursuivre votre triste partie.



**Un franc cinquante, c'est le prix moyen
d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties
à travers les mondes imaginaires de Nintendo.**

Comparez.

Super Mario 3, jeu d'aventure-action: pour 430 F*, passez 300 heures d'astuce, de drôlerie et de recherche dans des contrées sorties des rêves d'enfants. Un héros attachant, une épopée sans pareille.



The Adventure of Link, jeu d'aventure, 390 F*: selon les spécialistes du standard SOS Nintendo, ce jeu vous captivera entre 250 et 300 heures pleines de découvertes permanentes et de rencontres surprenantes.

**EXCLUSIVEMENT
SUR CONSOLE**

Nintendo®

* Prix pratiqué généralement constaté



BP14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex



(1) 34 64 77 55 3615 **Nintendo®** minitel

NINTENDO

TIPS

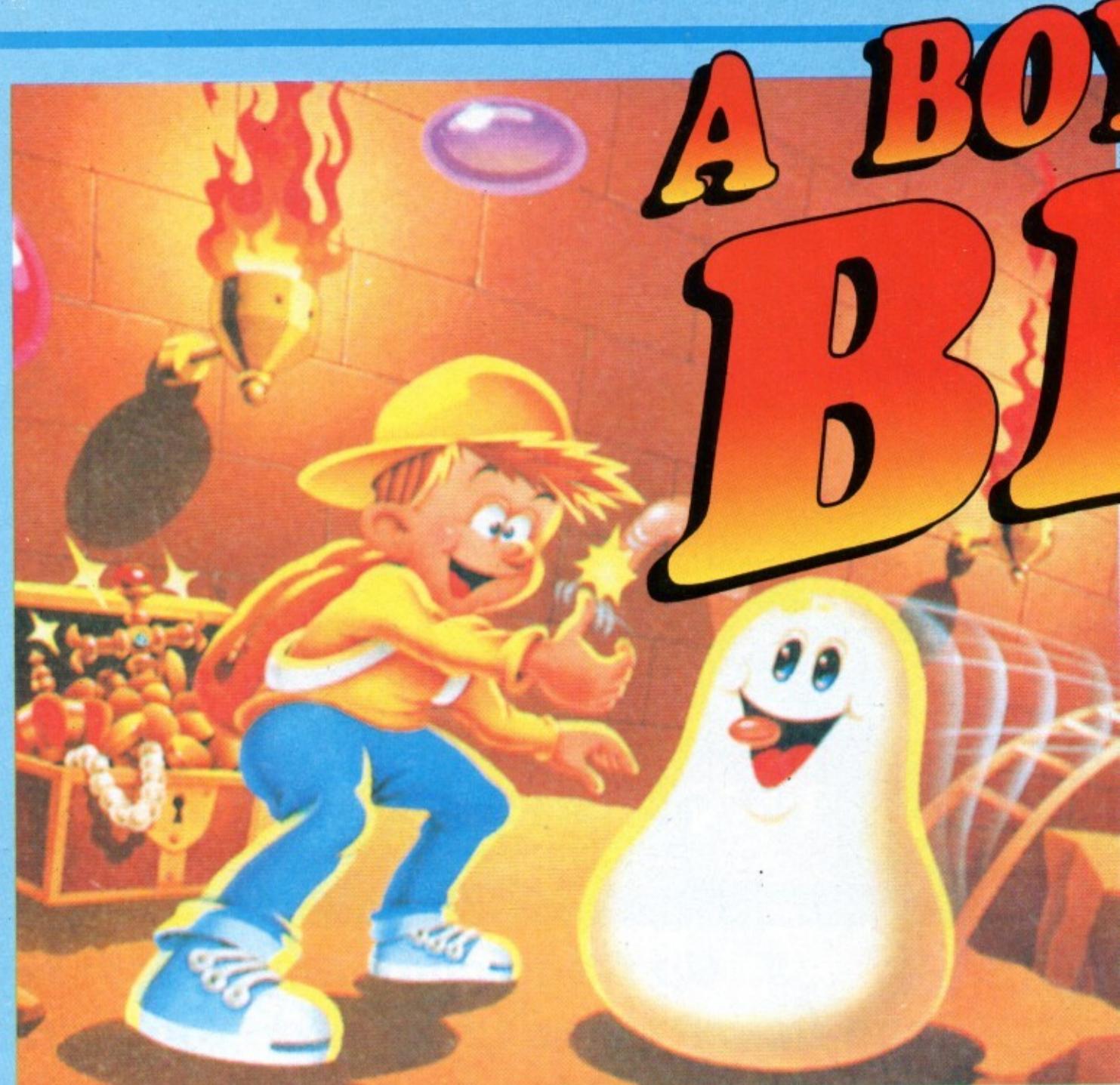
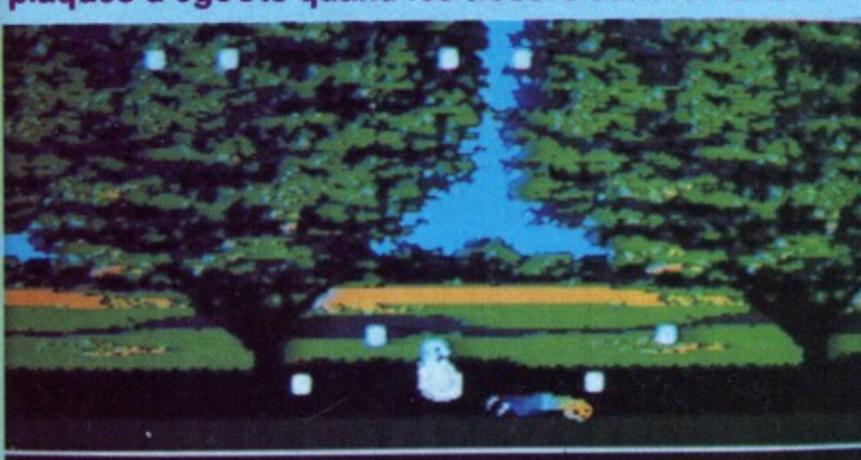


Allez, c'est Noël (enfin, c'était...), alors on vous fait une fleur ! Deux pages sur le Blob et son petit gars (ou l'inverse), avec deux plans qui vont vous tenir par la main dans cet affreux dédale ! Après ça, si vous vous trompez encore, on renonce...

LA TERRE

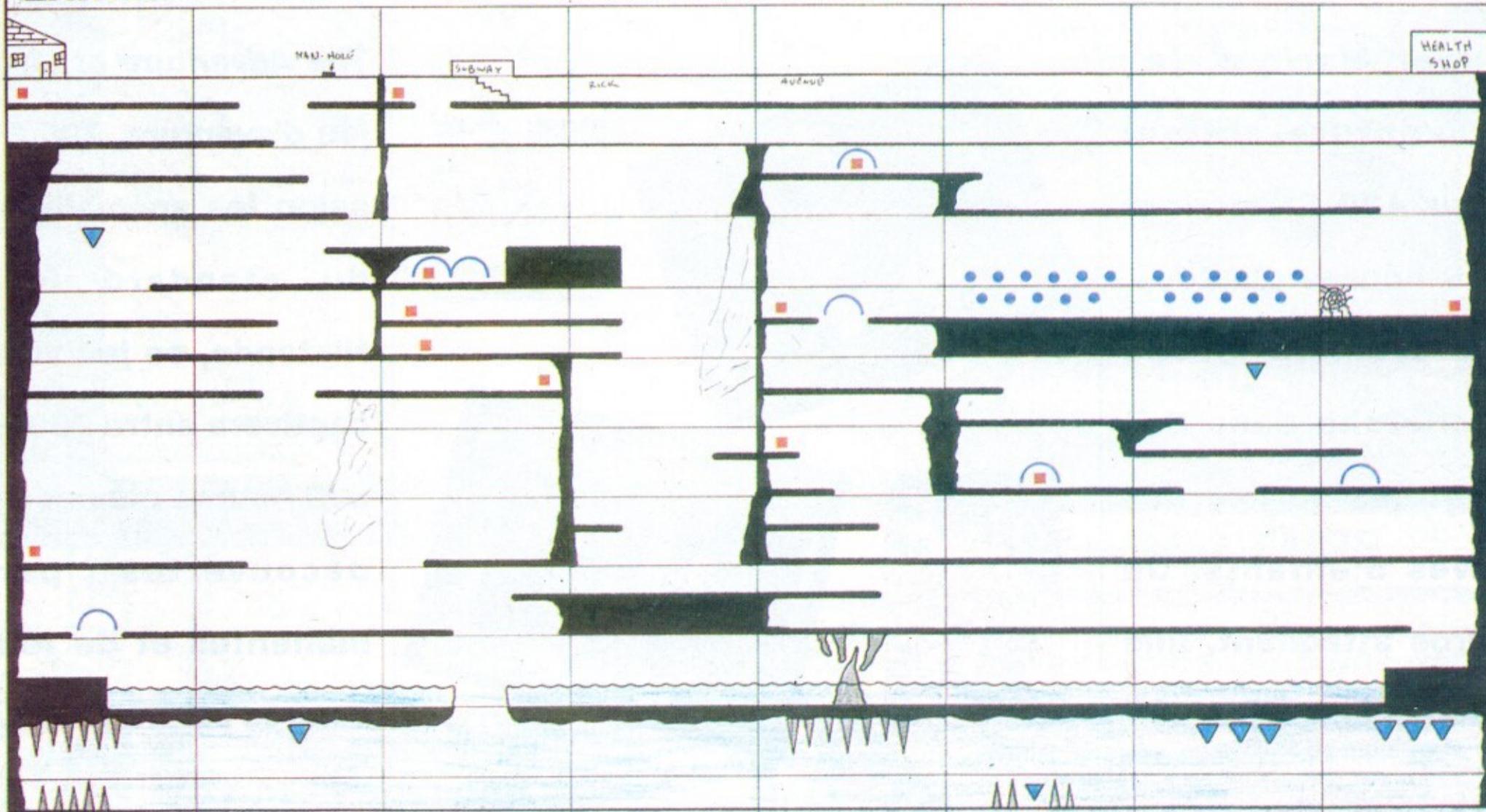
La traversée du niveau Terre est largement facilitée par ces quelques principes...

- 1/ utilisez le bonbon à la mandarine pour atteindre les diamants tout en haut de certains écrans
- 2/ ceux à la cannelle pour ôter les toiles d'araignée
- 3/ ceux au cola pour traverser les chutes de pierres
- 4/ ceux à la pomme servent à faire sauter les plaques d'égouts quand les trésors sont ramassés.



EARTH

A BOY AND HIS BLOB



LIQUEUR = ÉCHELLE

FRAISE = PONT

NOIX DE COCO : NOIX DE COCO

COLA = BULLE

CANNELLE = TORCHE

POMME = FICHE JACK

CITRON = CLÉ

VANILLE = PARAPLUIE

MANDARINE = TRAMPOLINE

SODA = FUSÉE

MIEL = OISEAU-MOUCHE

KETCHUP = RAPPEL

PUNCH = TROU

ORANGE = VITABLASTER

{ VITAMINE A

VITAMINE B

VITAMINE C

■ = TRÉSOR ▼ = DIAMANTS + ● = ATTENTION !

AND HIS BLOB

BLOBOLONIA

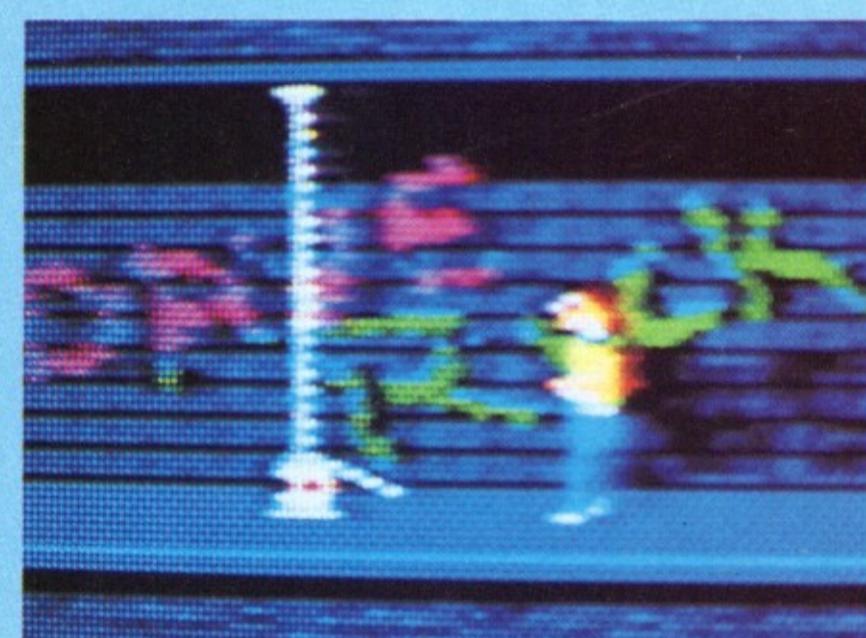
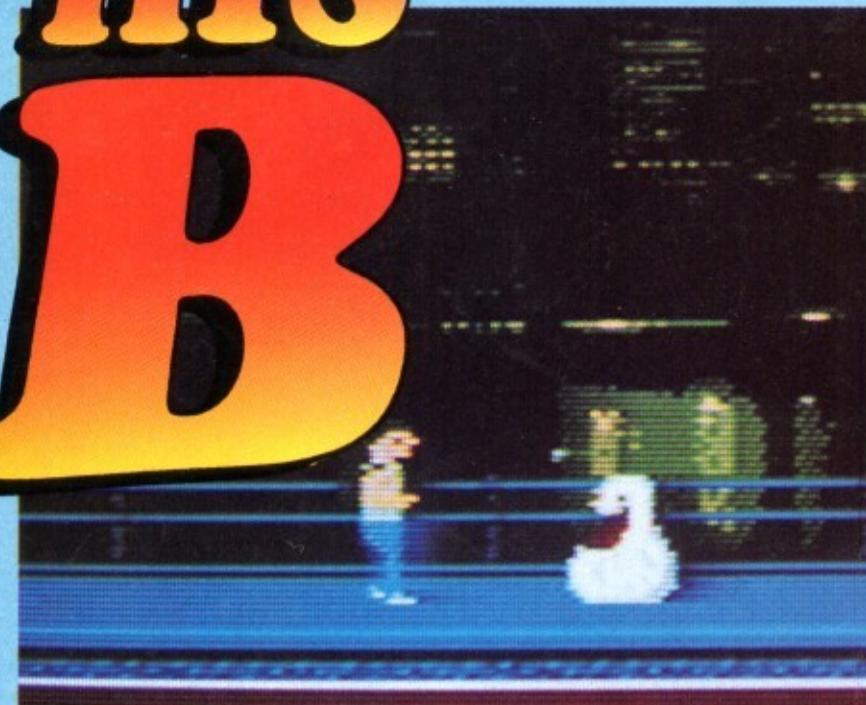
On atteint cette partie du jeu à l'aide du Blob Rocket. C'est l'étape la plus dure !

Suivez attentivement nos conseils.

1 Les machines à bonbons et les cuisinières sont déconnectées en utilisant les interrupteurs marqués sur la carte.

2 N'oubliez pas de sauter pour recueillir les pastilles de menthe.

3 Pour détruire l'ignoble Empereur de Blobolonia, c'est simple : quand Blob est enfermé dans sa cage, allez vers lui et envoyez-lui un bonbon à la pomme. Maintenant, asseyez-vous, et assistez tranquillement au final !



NINTENDO TIPS



集
寺
牛

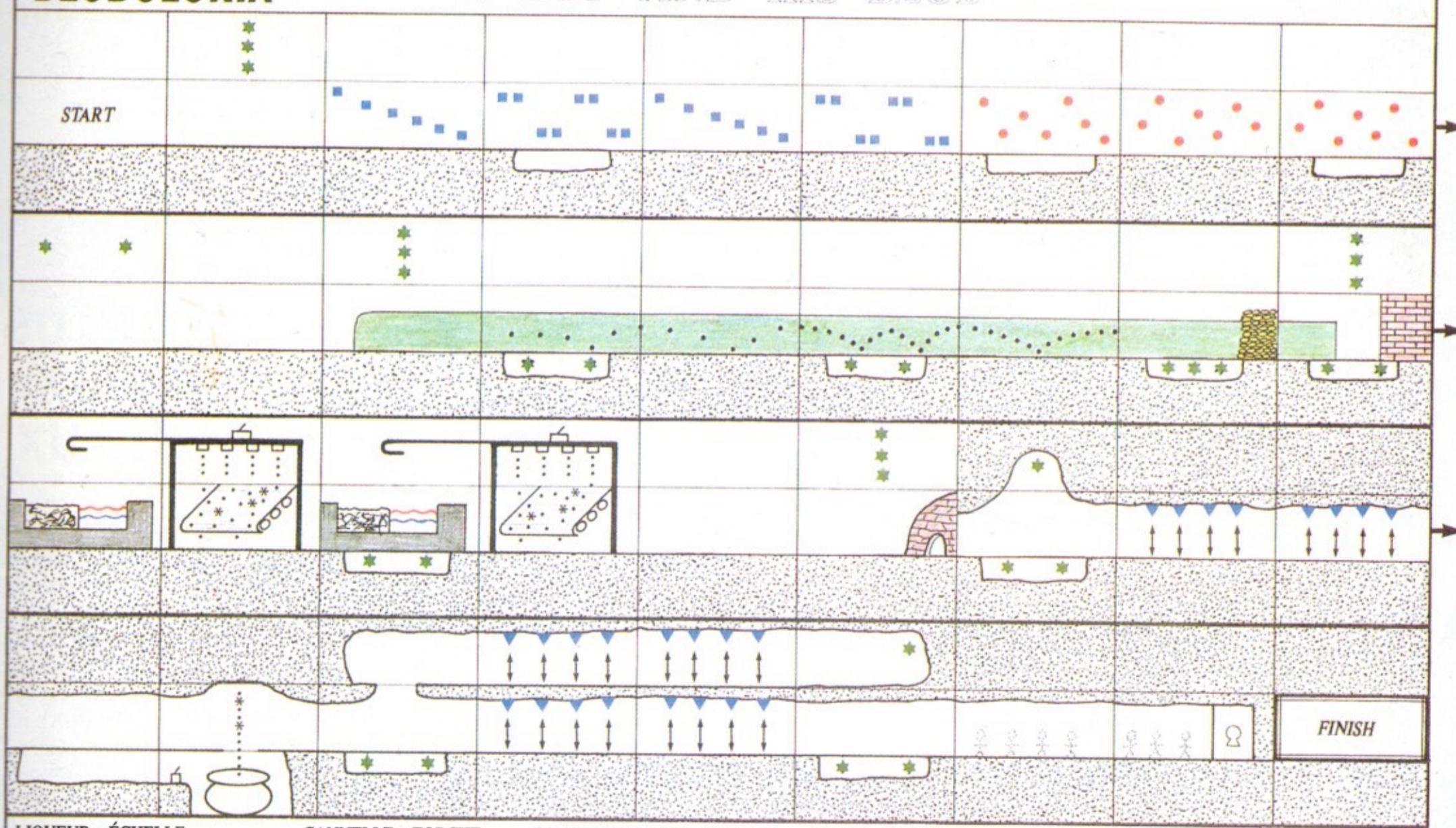
LE MESSAGE SECRET

Amusant : à la surface de Blobolonia, il y a un message secret à trouver. Pour l'obtenir, détruisez le premier groupe de bombes-cerises. Descendez sous terre. Donnez à Blob un bonbon au punch. Descendez encore un peu. Partez vers la gauche, et le petit gars se retrouve prisonnier de la cage ! Alors, allez plutôt vers la droite : vous aboutirez à coup sûr au chaudron ! Maintenant, si vous remontez et retournez jusqu'au début du monde, vous ne trouvez plus personne sur votre chemin !



BLOBOLONIA

A BOY AND HIS BLOB



LIQUEUR = ÉCHELLE

FRAISE = PONT

NOIX DE COCO : NOIX DE COCO

COLA = BULLE

CANNELLE = TORCHE

POMME = FICHE JACK

CITRON = CLÉ

VANILLE = PARAPLUIE

MANDARINE = TRAMPOLINE

SODA = FUSÉE

MIEL = OISEAU-MOUCHE

KETCHUP = RAPPEL

PUNCH = TROU

ORANGE = VITABLASTER

{ VITAMINE A
VITAMINE B
VITAMINE C

*: BONBON
*: À LA MENTHE
*: POPCORN
*: MARSH MALLOWS
*: BONBON À LA CERISE
*: CHOCOLAT



Il faudrait faire des calculs exacts, mais Starflight est très certainement le jeu le plus énorme sur Megadrive. Des milliers de planètes, des centaines de systèmes stellaires à explorer... Plus une complexité de choix, d'options, d'équipements, qui a de quoi laisser perplexes les aventuriers de l'espace les plus aguerris ! Essayons donc, sous cette obscure clarté qui tombe des étoiles, d'y voir plus clair.



BESOINS DE PREMIERE NECESSITE

Le seul moyen pour faire de l'argent étant la prospection minière, il vous faut de quoi stocker les minéraux. Un Véhicule de Terrain est nécessaire, même au début du jeu. Achetez des "ice runners", des pontons, des containers supplémentaires et des "turbo chargers". Foncez vers la première planète venue. Là, prospectez, minez autant que possible, retournez à la base pour vendre tout, et achetez de meilleurs propulseurs, encore plus de containers, et de l'Endurium. Gardez un peu de sous pour un futur "mineral scanner" performant... Quant vous l'aurez, tout le potentiel minier de chaque planète sera à vous ! Pour le moment, inutile d'acheter du blindage lourd, un radar, des armes sophistiquées.



DES CADEAUX ENTRE LES GALAXIES

Tout ce qui peut réellement faire la puissance de votre vaisseau vient des objets que vous trouverez dans le cosmos. Voici une liste de tout ce qui est bon, expliquant en plus ce à quoi ça sert. Evidemment, vous aimeriez savoir où on trouve ces merveilles... Lisez donc un peu, dans le manuel, le carnet de bord du capitaine ! Au fait, vendez le Dodecahedron le plus vite possible : il détraque toutes vos armes !

HYPERCUBE : Montre les rencontres proches sur la carte.

RING DEVICE : Indique les flux sur la carte stellaire.

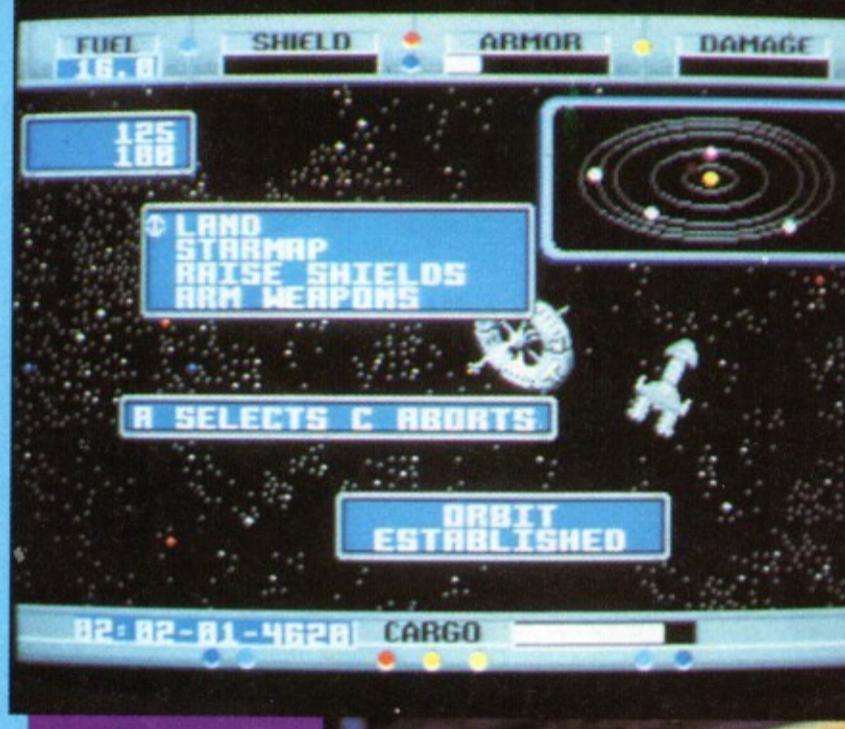
FLAT DEVICE : Téléporte le TV sur le vaisseau quand il se trouve à court d'énergie.

WHINING ORB : Rend la race Spemin très amicale !

TESSERACT : Augmente l'efficacité globale du vaisseau.

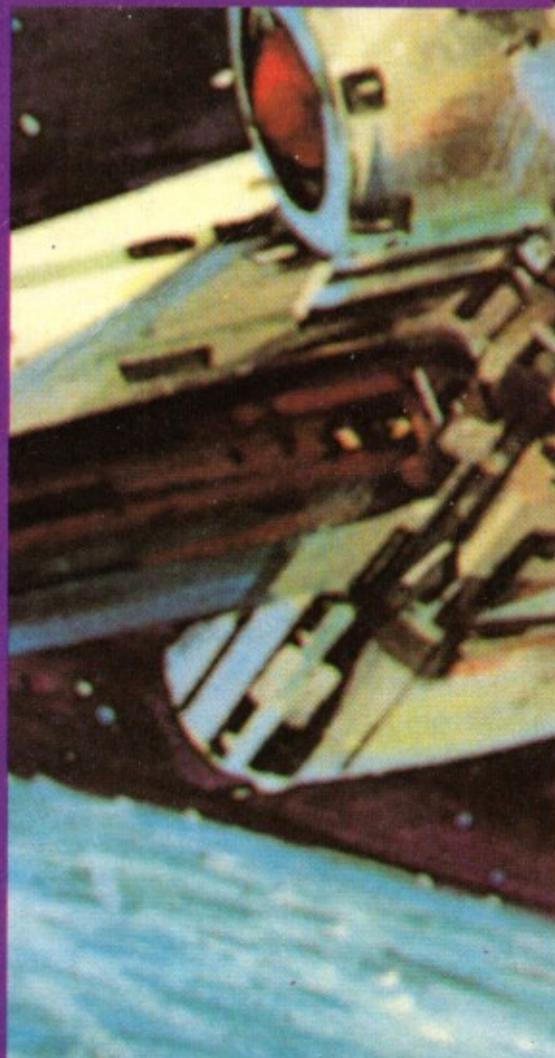
RED CYLINDER : Montre les objets cachés sur la surface des planètes.

ROD DEVICE : Accroît la puissance de tous vos systèmes offensifs.



LE TITANIUM, ON AIME !

Quand vous réparez votre vaisseau en plein espace, votre mécanicien réclame souvent des matériaux bruts, généralement du Titanium. Repérez les besoins en matériaux de chaque système et stockez-en environ 5 tonnes dans vos soutes. Faire les réparations soi-même, comme dans la réalité, permet d'économiser beaucoup d'argent. Les mécaniciens de la base ont la main lourde...



LES PLUS BEAUX CADEAUX

Les deux plus beaux objets sont à trouver dans le système Uhlek. Les avoir, c'est être un champion de Starflight presque facile. Malheureusement, les Uhlez ont un caractère et cherchent toujours l'affrontement. Il vous faudra donc être préparé à les fuir et à les combattre vers votre destination : le système planétaire Uhlek, planète 18,50, la planète 5, coordonnées de surface 15N x 45E. Le second objet est dans le système Uhlek, planète 112,200, planète 3, coordonnées de surface 59N x 64W. A la différence des autres objets, ceux-ci ne sont pas notés dans le livre de bord du capitaine...



LIGHT



LE BON FLUX

Utiliser le réseau de flux téléportateur est le meilleur moyen d'économiser son Endurium. Grâce au Ring Device, vous pourrez voir ces curieux courants sur votre carte. Cependant, vérifiez que votre navigateur n'est pas un rigolo ! Si c'est le cas, il ne verra rien et vous projettera dans les profondeurs les plus sombres du cosmos ! Bref, vous volerez en aveugle !



AMI OU ENNEMI ?

Une bonne communication avec les autres races est le seul vrai moyen de sauver la galaxie en retrouvant les secrets des Anciens. Donc, ne vous avancez pas systématiquement boucliers activés et toutes armes prêtes à tirer... Ou, si vous voulez vraiment casser du vaisseau galactique, choisissez bien vos cibles, c'est-à-dire des peuples résolument hostiles. Comme les Gazurtoïds par exemple (des vilains qui ressemblent à des poissons) ou les Mechans, ou encore les fameux Uhleks. Méfiez-vous quand même : les Uhleks peuvent très vite écraser votre vaisseau comme une noisette. Fuyez, c'est plus prudent !



QUESTION DE CASH

Le commerce est une bonne idée et permet de remplir votre compte en banque. Mais n'oubliez pas que vous devez rechercher les secrets des Anciens ! Et le commerce prend beaucoup de temps, ce dont vous manquez le plus...

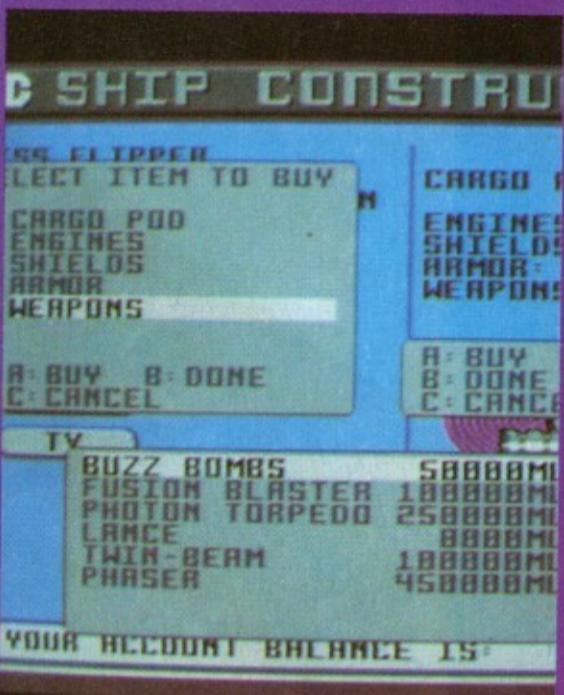


VOTRE EQUIPAGE

Nous ne sommes pas racistes, mais évitez quand même de recruter des Thrynn ou des Elowans dans votre équipage ! Bien que talentueux, ces deux peuples sont en guerre, et dès qu'ils détecteront leur ennemi héréditaire, ils ne vous seront plus utiles. Ne négligez pas les androïdes : ils peuvent accumuler beaucoup de nouvelles capacités ! En fait, multipliez les expériences en mêlant différentes races.

COMMENT EQUIPER LE VAISSEAU ?

Quand vous avez un nouveau "mineral scanner", l'argent rentre à flots. D'abord, achetez de meilleurs propulseurs, puis des boucliers, une coque lourde et des armes. Economiser pour s'offrir plus tard les super-armes est tentant. Mais certaines de ces armes sont faites pour les gogos, et vous serez très déçu. Achetez donc progressivement, dosez votre montée en puissance.



VERS LE DENOUEMENT

L'essentiel de la solution de Starflight se trouve caché dans le livre de bord du capitaine. On vous y indique la localisation de la planète Crystal, et aussi où trouver le Crystal Orb, indispensable pour atterrir. Le livre de bord dit aussi où trouver les œufs à déposer sur la surface de la planète. Vous avez aussi besoin du Crystal Cone... Quoi qu'il en soit, il faut trouver un œuf supplémentaire pour finir glorieusement l'aventure. Mais où ? Seules des conversations amicales, longues et détaillées avec les autres races vous donneront ce précieux renseignement...

BRAVO !

Toujours et encore
plus de Tips ! Nous sommes
DÉBORDÉS !!!

• BURAI FIGHTER DE LUXE

Game Boy

Pour vous aider, voici tous les codes pour arriver à n'importe quel niveau :

Eagle :	Level 2	HGKM
	Level 3	CPFG
	Level 4	JJCM
	Level 5	DKLF
Albatros :	Level 2	HGNC
	Level 3	BMHB
	Level 4	DGBF
	Level 5	JGJH
Ace :	Level 2	GBHL
	Level 3	MHCB
	Level 4	CDMN
	Level 5	KDPG
Ultimate :	Level 1	GDCH
	Level 2	LMCJ
	Level 3	CCHL
	Level 4	HFKP
	Level 5	BNGN

Tip de David DAUSSIN (13 ans)

Cornellekenstraat 56
1820 STEENSKERSEEL - BELGIQUE

• HYPER LOAD RUNNER

Game Boy

Vous accédez aux niveaux de votre choix en rentrant le code suivant, sur le dernier tableau : MR-4425.

• WORLD CUP

Game Boy

Entrez ce code et vous accéderez au match final opposant les USA à la Germany : 01631.

• ROCKMAN WORLD

Game Boy

Entrez les codes suivants :

Elecman	A2, B3, A4, D1, D2
El + Fineman	C1, B2, C3, C4, B4
El + Fin + Cutman	A3, B2, B3, B4, C4
El + Fin + Cut + Iceman	A2, A3, B4, C2, C3

Ensuite, vous accédez à l'avant-dernier niveau. A la fin de celui-ci, vous devrez affronter 5 Boss.

Utilisez les armes et l'ordre suivant :

FI :	Boss 1
IC :	Boss 2
QU :	Boss 3
BU :	Boss 4
P :	Boss 5

Après cette dure épreuve, le dernier niveau vous attend, et à la fin de celui-ci, Dr Willy.

Comment le détruire : tout d'abord, détruissez la bouche du robot avec l'arme "P" ou "QU" (Attention ! Evitez les monstres ronds). Ensuite, utilisez l'arme "EN" (la protection) qui renverra les missiles qu'il vous tire, mais le plus dur, c'est d'éviter la tête en métal qui vient vers vous.

Tip de Læticia NICOLI (19 ans)

14, rue de la Fraternité
51200 PIERRY

• GHOULS'N GHOSTS

Megadrive

Sur la page de présentation, appuyez sur haut, bas, droite, gauche. Et appuyez sur :

- A pour la deuxième moitié du niveau.
- haut et start pour le deuxième niveau.
- bas et start pour le troisième niveau.
- gauche et start pour le quatrième niveau.
- droite et start pour le cinquième niveau.
- droite et start pour aller directement voir le Boss Loki.

Tip de François DURAND (12 ans)

51, rue des Ecoles

37260

• GAUNTLET

Lynx

Pour commencer au niveau 20, il vous suffit d'appuyer 4 fois sur le bouton "Option 1" dès que le jeu commence. Au bout de quelques secondes,

vous vous retrouverez au niveau 20 avec toute votre énergie.

• BLUE LIGHTNING

Lynx

Voici les codes des différentes missions :

Mission 1 :	AAAA
Mission 2 :	PLAN
Mission 3 :	ALFA
Mission 4 :	BELL
Mission 5 :	NINE
Mission 6 :	LOCK
Mission 7 :	HAND
Mission 8 :	FLEA
Mission 9 :	LIFE

Tips de Mathieu REPAIN (13 ans)

7, rue Gustave Flaubert
78190 TRAPPES

• DUCK TALES

Game Boy

Je viens de finir ce jeu et je vais vous donner quelques conseils pour le terminer.

Tout d'abord, vous savez qu'il y a 5 mondes : Amazonie, Transylvanie, Mines africaines, Himalaya et la Lune.

AMAZONIE : tapez dans une souche et vous verrez 1, 2, ou 3 diamants apparaître. Bien sûr, cela ne marche que dans certaines souches (il est conseillé de tuer les ennemis d'abord pour avoir plus de diamants : 3 diamants maximum).

TRANSYLVANIE : tapez dans une tombe RIP et, à tous les coups, vous aurez des diamants sauf une seule tombe : Brrr... A la place, il y aura un fantôme. Baissez-vous et vous l'évitez. Tapez dans les armures aussi. Prenez garde, quelquefois des têtes vous tombent dessus.

MINES : Pour entrer et trouver la clé, rendez-vous en Transylvanie (on vous enverra automatiquement). Et entrez dans le premier miroir magique (au-dessous de Zaza). Vous trouvez alors un coffre où est enfermée la Skeleton Key. Vous pouvez alors aller aux mines africaines. Tapez cette fois dans les caissons de charbon. Attention ! Il y a (rarement) des plantes piranhas qui sortent.

HIMALAYA : Si vous donnez un coup de canne dans la neige, vous resterez un peu coincé (ce n'est pas grave). Délivrez Bubba et vous aurez un secret treasure qui vous donne 1 point de survie (cœur).

LUNE : C'est le monde le plus dur ! Trouvez la clé, puis entrez dans le passage secret (à côté de zaza) et vous aurez un bloc de commande (sinon vous ne pourrez pas réussir).

Tips de Chenda KHUN (11 ans)

16, Allée des Frères Lumières
77200 TORCY

• NEMESIS

Game Boy

Bonjour,

Je hais le français, c'est débile, ça sert à rien, alors j'en profite pour vous envoyer quelques trucs :

Pour avoir tout l'armement, faites pause, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A, mais ça ne marche qu'une fois.

• DOUBLE DRAGON

Game Boy

Pour vaincre les abobos, essayer de les coincer au bout de l'écran quand ils arrivent et appuyer le plus rapidement possible sur A. Sinon, faire une feinte en montant ou en descendant et revenir devant eux en appuyant sur A.

• BATMAN

Game Boy

Pour un sound test : diagonale, haut, droite, et start quand la page de présentation a fini de bouger.

Au 3-2, pour tuer le dernier hélicoptère et aller à la cathédrale de Joker, il faut éviter ses premiers tirs et quand vous voyez que les blocs noirs qui vont à chaque coin de l'écran arrivent, placez-vous à 5 ou 6 mm de l'hélicoptère (devant lui) et appuyez sur A. Ses tirs ne vous toucheront pas mais les vôtres vont l'envoyer au cimetière en 10 secondes.

Il est souhaitable de ne perdre aucun point de vie avant d'arriver à l'hélico. L'avion n'est pas dur à détruire : évitez ses tirs en allant soit en haut, soit en bas, tout en appuyant sur A.

Pour tuer Joker, il faut les "batarangs" (arme A). Il faut lui tirer dessus en continu : avec les boomerangs, on le touche deux fois plus, car un boomerang part, le touche une fois, revient et le touche une deuxième fois. Il faut sauter pour éviter ses projectiles. Il faudrait arriver avec quelques chauves-souris qui tournent autour de vous, avec ça, c'est plus facile.

• BUGS BUNNY

Game Boy

Stage 80 : HX02

• SUPER MARIO 3

Nes

Pour jouer au mode de Super Mario Bros original, choisir 2 players et appuyer sur A à l'endroit où est écrit start sur la carte du monde 1.

• BURAI FIGHTER

Nes

Stage 7 : Eagle : GQMR

Stage 7 : Ace : SDTL

• GRADIUS

Nes

Tout l'armement avec pause, haut, haut, bas, bas, GD, GD, B, A code mode continu quand Game Over est écrit : bas, haut, B.A.B.A.B.A.B.A. et start.

Tips de Frédéric JEANNEROD

4, rue du Ruisseau

25160 OYE ET PALLET

• SONIC

Megadrive

Cher Consoles +,

Je t'envoie un tip pour avoir toutes les émeraudes dans Sonic pour Megadrive.

D'abord, on fait : haut, bas, gauche et droite, puis on appuie en même temps sur A, B, C et START. Apparaît alors l'écran qui permet de choisir la zone de départ.

Selectionnez "Spécial Stage" qui vous envoie dans la première zone secrète, prendre l'émeraude et appuyer sur Reset.

Recommencez l'opération et vous vous trouverez alors dans la deuxième zone secrète tout en conservant la première émeraude. Prendre la deuxième émeraude.

Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous ayez toutes les émeraudes.

Après, on pourra commencer le jeu au "green hill zone stage 1" en ayant toutes les émeraudes.

ATTENTION : Si vous sélectionnez un autre niveau, vous ne conserverez aucune émeraude.

Tip de Sébastien PERETTI (9 ans)

31, rue des Améthystes

34830 JACOU

• ALEX KID

Sega

Lorsque votre écran marque "Game Over" et que vous possédez au minimum 400 pièces d'or, appuyez sur le haut de votre manette, gardez votre doigt appuyé, puis appuyez 8 fois sur le bouton B. Vous reprendrez la partie là où elle s'était arrêtée.

Tip de Sylvain LEBARRIER (13 ans)

14, rue Paul Lafargue

85000 LA ROCHE SUR YON

• ROBOCOP

Nintendo

Quand vous aurez utilisé toutes vos vies, appuyez sur A, B, select, puis start quand s'écrit Game Over, et vous continuerez où vous avez perdu.

Tip de Thang Kham CHANTY (13 ans)

Résidence de la Forêt Verte - Bat. A2

76230 BOIS-GUILLAUME

• STRIDER

Sega Master System

Pour choisir son niveau :

Pour aller au niveau 2, laisser la console éteinte, appuyer en haut et sur les boutons 1 et 2, allumer la console en laissant cette combinaison et vous êtes au niveau 2.

Pour aller au niveau 3, faire bas et 1+2.

Pour aller au niveau 4, faire droit
Pour aller au niveau 5, faire gauche

Tip de Ludovic BAHLOUL

27, rue de Traverse

59330 HAUTMONT

• AFTER BURNER

SHADOW OF THE™

GENERAL RELEASE IMMINENT

A MONSTER ON THE MASTER



ON THE **SEGA**™ MASTER SYSTEM



SHADOW OF THE BEAST
Logo and illustration,
SHADOW OF THE
BEAST™. Published under
licence from PSYGNOSIS
LIMITED. PSYGNOSIS and
SHADOW OF THE
BEAST™ are trademarks
of PSYGNOSIS LIMITED
and are used with
permission.
All rights reserved.

TECMAGIK™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., Warwick House, Spring Road, Hall Green, Birmingham, B11 3EA.

C & VG (I) 94%
SEGA PRO (UK) 90%
JOYPAD (F) 94%

FEATURING...

- 6 HUGE LEVELS.
- OVER 100 ANIMATED 'INTELLIGENT' MONSTERS.
- 11 LEVELS OF PARALLAX SCROLLING.
- ENHANCED GAMEPLAY WITH HIDDEN OBJECTS AND PUZZLES.
- ANIMATED ACTION WITH POWER UPS, SUPER WEAPONS AND FLYING KICKS.
- STUNNING SONIC FX AND MOODY SOUNDTRACK.

MASTER
MAGIK
'92

Les meilleurs jeux sur consoles et micro



MegaDrive + 1 manette + Moonwalker : 1290 F !



GameGear + 1 jeu 990 Frs



GAMEBOY + 1 jeu : 590 F



Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 : 1290 F
PC Engine Duo:NC



Shining in the darkness
549 F(MD)



El Viento
449 F(MD)



Suoer long nose goblin
395 F(NEC)



CD Valis IV
490 F (NEC)



Bunker
1490 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	399 F
Phantasy star III	599 F
Joe montana football	399 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	399 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	399 F
Starflight	589 F
Marvel land	489 F
El viento	449 F
Out run	429 F
Devil's crash	449 F
Vapor trail	429 F
Populous	549 F
Spiderman	399 F
688 attack sub	449 F
Streets of rage	399 F
EA hockey	479 F
Road rash	429 F
Raiden trad	439 F
Undead line	NC
Donald Duck	NC

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
Hit The Ice	395 F
Final Blaster	395 F
Super Long Nose Goblin	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
Superstar soldier	395 F
Legend of hero ton-ma	395 F
Dragon egg	395 F
Power eleven	395 F
F1 circus	395 F
SGX 1941	445 F
CD Rayxamber	395 F
CD spriggen	395 F

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490 F
Crossed Swords	1490 F
Alpha mission II	1490 F
Eight Man	1490 F
2020 BaseBall	1490 F
Cyberlip	1490 F
King of monsters	1490 F

Méga news: le MEGA CD !
3990 F



MégaCD
Earnest Evans: 499 F

MASTER SYSTEM

MoonWalker	345 F	F1 Race
Populous	345 F	Nemesis II
Rastan Saga	295 F	Dragon's Lair
Land / sword	295 F	Castlevania
R-Type	325 F	Chess
Sonic the hedgehog	345 F	

NES

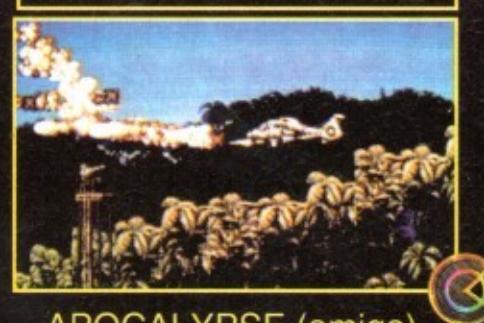
The Simpsons	370 F	Console + 200 F
Wrestlemania	340 F	Checkered
Top gun, 2nd mission	420 F	Chips challenge
Roller games	420 F	Road blaster
Low-G man	390 F	APB
Kickle cubicle	340 F	Warbirds
Ski or die	390 F	Blue lightning
Shadowgate	420 F	
Supermario 3	420 F	

TOP MICRO

Wing commander II (pc)	389 F
Willy beamish (pc)	389 F
Police quest III (pc)	389 F
Leisure /larry V (pc)	389 F
Gunsip 2000 (pc)	329 F
Jetfighter II (pc)	389 F
Croisière/cadavre(amg-st)	289 F
Opération stealth(amg-st)	289 F
Lotus turbo II (amg)	259 F
Mégalomania (amg-st)	319 F
Utopia (amg-st)	289 F
Vroom (st)	249 F
Railroad tycoon (amg-st)	299 F
Cadaver (amg-st)	249 F
Starflight II (amg)	259 F
World cup rugby (amg)	259 F
Eye of beholder (amg-pc)	299 F
Kick off II (amg)	249 F
Kings quest V (amg-pc)	389 F
Falcon 3.0 (pc)	389 F
Shadow sorcerer (pc)	289 F

Les hot news :

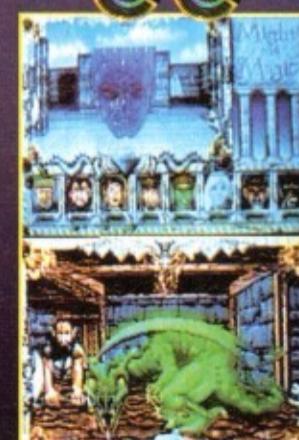
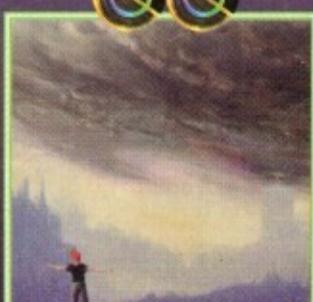
ULTIMA 7
F1 GRAND PRIX
CONQUEST / LONGBOW
APOCALYPSE et
POPULOUS II
sur amiga
Lure of the temptres sur st
et
Eye of the beholder II
sur pc !



APOCALYPSE (amiga)

Des NEWS chaque semaine !

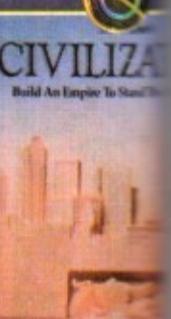
APPELEZ NOUS !



L'évènement micro :
ANOTHER WORLD
de Delphine Software
amiga: 299 F
PC-ST:NC

Le choc du jeu de rôle :

Might & Magic III
PC version française !
349 F

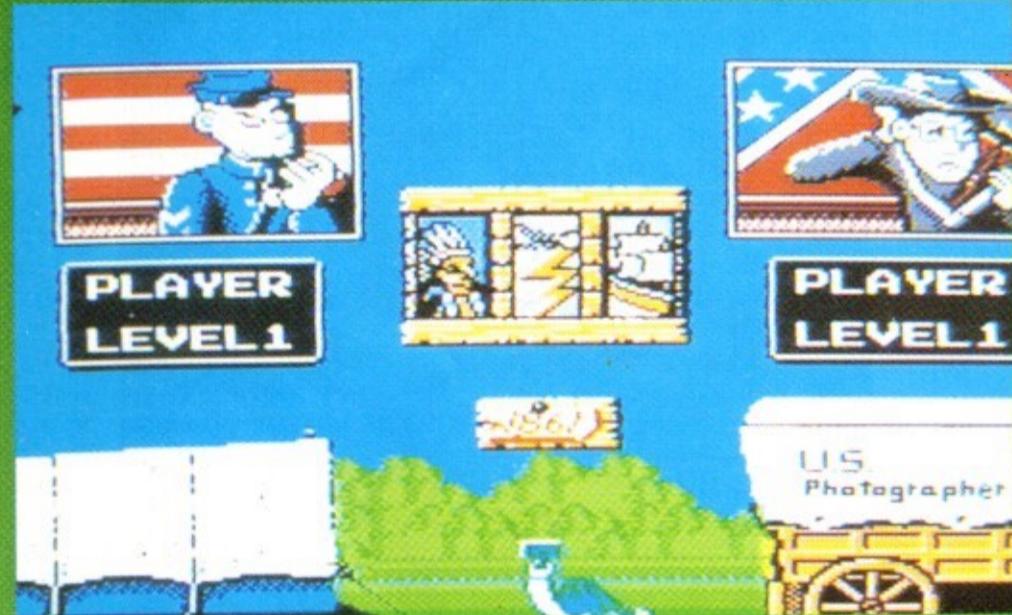


Le jeu tant attendu
Sid Meier's Civilization

A partir d'une
de nomades
faites évoluer
civilisation



North and South, en français dans le texte Nord et Sud, est un jeu wargame/action qui a déjà fait un passage très remarqué sur micro, il y a de cela un an. Au son du fifre et des roulements de tambour, vous vous refaites la guerre de Sécession. En 1861, en Amérique, la guerre civile "bat" son plein. Nordistes et Sudistes s'affrontent et se déchirent. Vous pouvez commander l'une des deux armées, le but étant de contrôler la totalité du pays. A tour de rôle, vous déplacez vos hommes (cavaliers, fantassins et canonniers) vers les points stratégiques. Dans les gares de chemin de fer, on trouve l'argent qui permet d'acheter des troupes fraîches. L'unique port de la côte sert pour le débarquement de nouveaux soldats. Mais l'ennemi (deuxième humain ou ordinateur) veille. Régulièrement il vous faut livrer bataille. Que ce soit sur le terrain, différent selon les Etats, dans les forts ou sur le toit des trains, la victoire dépend autant du nombre de combattants sur place que de votre habileté à manier le joypad. En effet, ces scènes d'arcade demandent des réflexes aiguisés et un bon sens de l'anticipation. Des éléments extérieurs, entièrement paramétrables en début de partie, viennent compliquer l'action. Indiens et intempéries peuvent changer la face du conflit.



La page de présentation et d'options. L'humour est omniprésent.

La nature du terrain change selon l'endroit où vous êtes. Des obstacles naturels (rocher, arbre...) vous préservent des tirs ennemis mais non des boulets de canon. Détruire le pont est un bon moyen pour repousser l'adversaire. L'icône en haut à gauche indique l'unité combattante qui est active. La cavalerie peut charger de front ou à la file indienne.

COMMENTAIRE



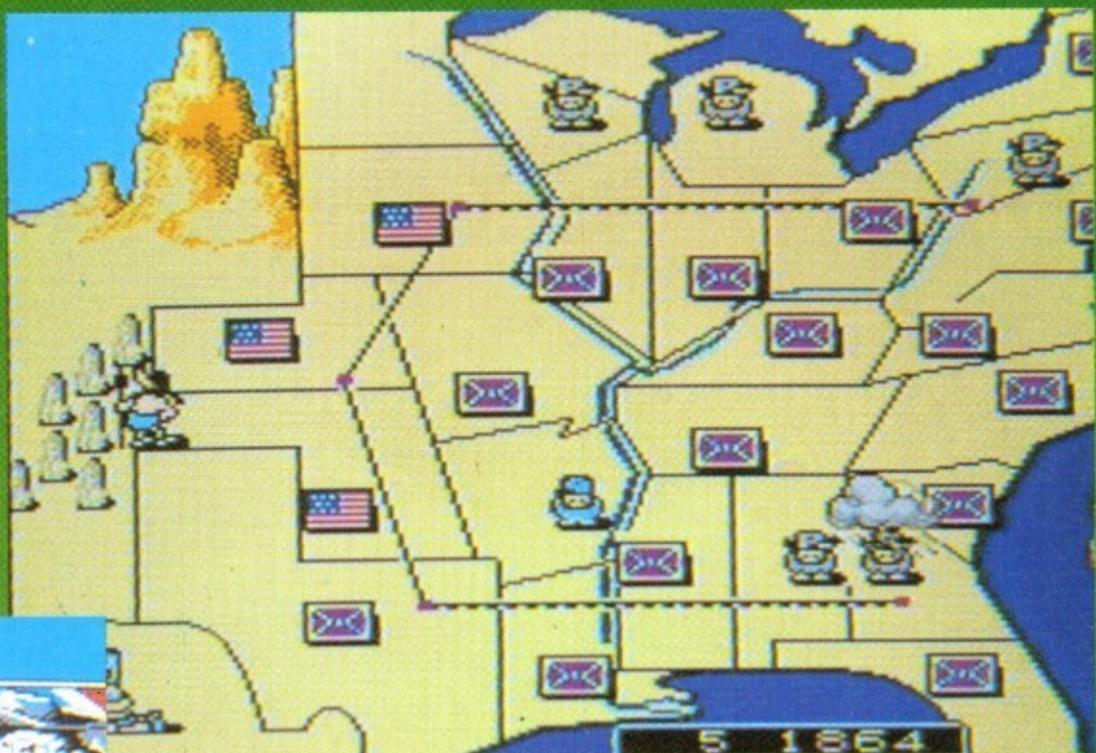
Ce qui m'a le plus ennuyé dans ce programme, c'est le côté arcade. Quand on sait qu'il représente cinquante pour cent du jeu, on a de quoi être circonspect. Les attaques de forts et de trains sont répétitives et très aléatoires. L'action se limite à envoyer des couteaux et des coups de poing. Il arrive même parfois que l'on ne parvienne pas à grimper aux échelles ou à sauter par-dessus les obstacles tant la précision du

AXEL

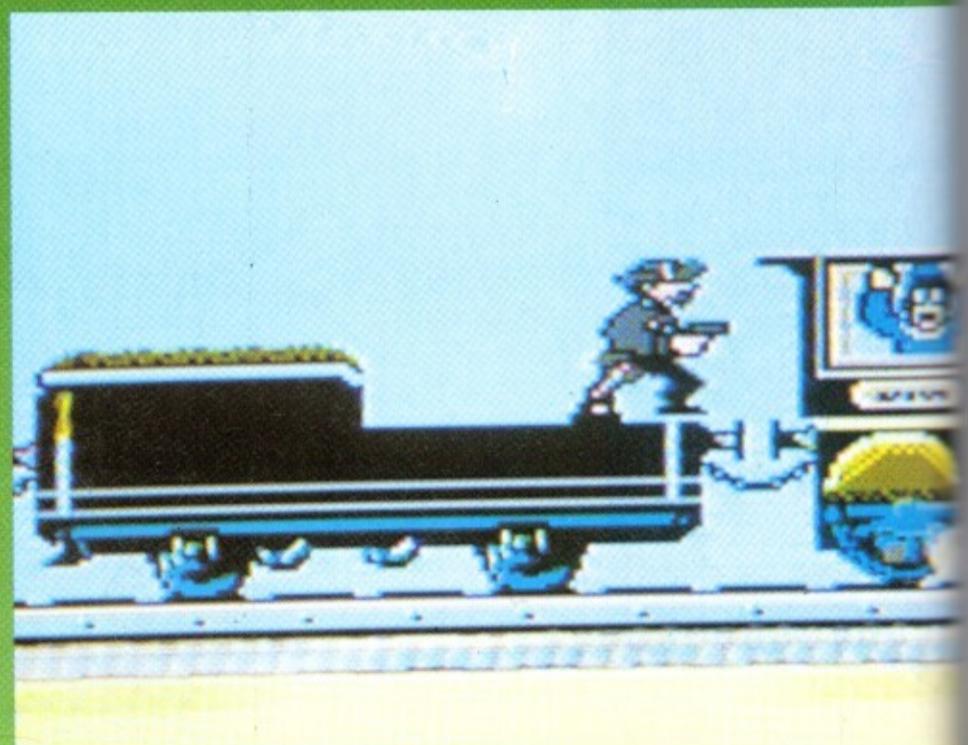
geste est capitale. Lors des combats sur le terrain, le déplacement des troupes est un vrai calvaire : le temps de changer le canon de place et votre cavalerie est décimée. En fait, il faut à mon sens jouer à deux "humains".

NORTH and SOUTH

exclusif !



La carte de l'Amérique du Nord. Les gares sont les points de contrôles. Les stations sont les positions. La ligne de chemin de fer et l'Etat de Washington sont les états limitrophes. Le port de Washington est le seul port de la côte. Le petit nuage de soldats qui se déplace sur la carte indique l'endroit où un petit nuage de soldats se déplace.



B

North and South est une adaptation de la célèbre série de dessin animé tunisien. L'histoire est écrite par Cauvin. Les gens sont drôles et ont un sens de l'humour très riche. Il s'agit d'un jeu très amusant et très bien fait.

PREVIEW



ICONES



LE COFFRE-FORT : plus vous contrôlez de gares (points rouges sur la carte) et plus vous recevrez d'argent.

LE TRAIN : vous vous "promenez" sur le toit des wagons. Les ennemis sont nombreux et particulièrement coriaces.

EN AVANT : vos hommes sont prêts à vendre chèrement leur peau. Il est possible de rassembler plusieurs unités de combattants.

LE FORT : même principe que pour l'attaque du train. Pour réussir il faut être particulièrement bien entraîné.

Attaque de train. Si vous parvenez à la locomotive vous récupérez l'argent de votre adversaire. ▼



JEU

regarder les scènes d'animations pour s'en assurer. Tomahawk volant, trépignement de rage lorsque l'attaque du fort a échoué, destruction totale des éléments naturels du décor, cavalerie qui se jette dans le ravin...

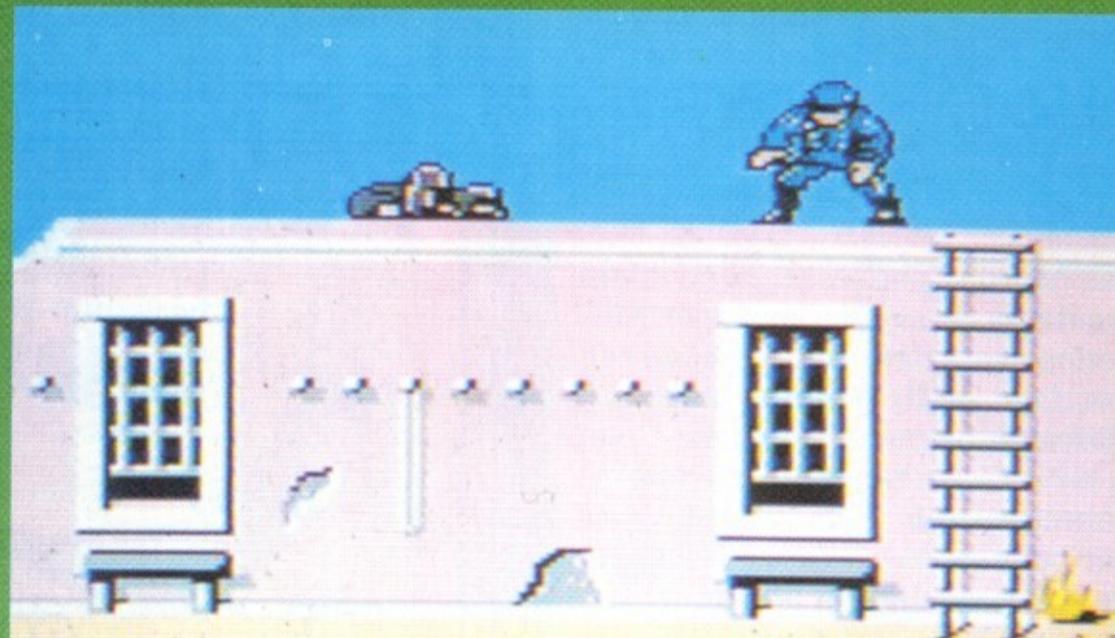
COMMENTAIRE



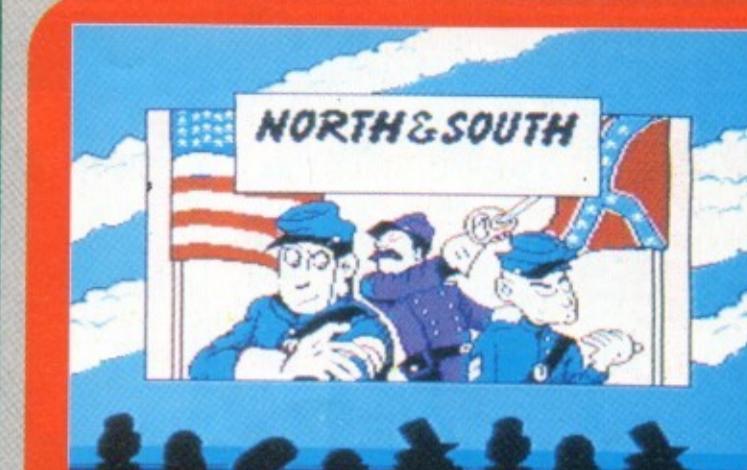
Le jeu tire sa plus grande force de la subtile combinaison entre wargame/stratégie et arcade pure. Les déplacements des troupes sur la carte sont d'une facilité enfantine. Comme un général d'armée, vous n'avez qu'à pointer votre doigt sur la carte pour que vos troupes se déplacent, à moins que vous ayez choisi au début, de prendre le grade de simple soldat ! C'est un autre point intéressant du jeu : trois niveaux de difficultés paramétrables existent pour chacun des joueurs. Les différences portent sur l'extrême précision des tirs lors des combats et le sens tactique beaucoup plus développé de votre adversaire lorsqu'il est commandé par l'ordinateur. Ainsi, le joueur peut progressivement se familiariser avec le jeu.

NAVARRO

North and South vous réserve de longues heures de charge héroïque !



▲ L'attaque du fort se déroule sur deux niveaux : sur les toits ou au sol. Que vous soyiez l'attaquant ou le défenseur, les obstacles sont les mêmes. Le facteur temps par exemple est à prendre en compte. En bas de l'écran, la chaussure marque votre position. Si le réveil arrive avant vous sur le bord droit de l'écran, vous avez perdu. Désespoir et larmes ! ▼



EDITEUR: INFOGRAPHES/KEMCO

PRIX : D

DISPONIBILITE : —

DIFFICULTE : SELON NIVEAU

NOMBRE DE VIES : 0

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : MOYEN

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 86%

La présentation du jeu est claire, des icônes incrustées dans le décor donnent au joueur des informations.

GRAPHISME 70%

Les sprites sont de bonne taille mais, au niveau des décors, c'est plutôt simpliste et pauvre en couleurs.

ANIMATION 75%

Certaines animations sont pleines d'humour ce qui fait oublier la pauvreté de certaines autres attaques.

BANDE-SON 86%

Des marches militaires...

JOUABILITE 61%

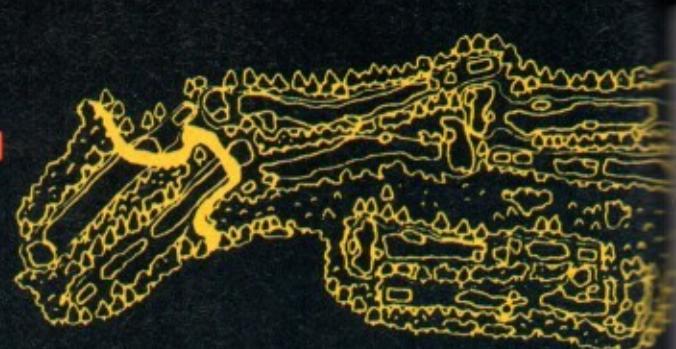
Le joueur doit souvent compter davantage sur sa chance que sur son adresse.

DUREE DE VIE 92%

Que vous jouiez seul ou à deux, le jeu peut durer le temps d'une guerre...

INTERET 81%

Le bon dosage entre wargame et arcade et les nombreuses options relancent l'intérêt de ce jeu.



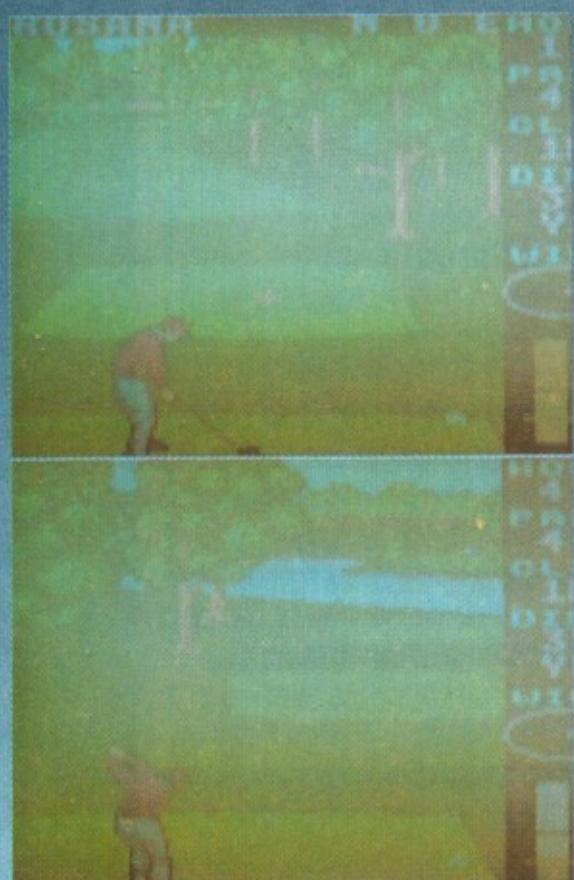
LEADER BOARD GOLF

Ce simulateur de golf vous offre les meilleures chances de devenir un excellent joueur. Quelles que soient vos capacités, n'hésitez pas à vous entraîner sérieusement au putting sur le "practice green" et à améliorer votre swing sur le "driving range". Lorsque la sélection du club adéquat n'a plus de secret pour vous et que vous maîtrisez parfaitement la direction et la puissance de vos coups en fonction du vent notamment, il est temps de vous engager sur un des quatre parcours prestigieux, St Andrews, Cypress Creek, Doral et Gauntlet.

Grâce à la vue générale, vous vérifiez en permanence la configuration du trou et de ses principales difficultés, lacs et bunkers. Si vous êtes débutant, vous n'avez pas encore à vous soucier du choix du club, de la vitesse ni de la direction du vent. En revanche, lorsque vous aurez franchi progressivement les trois niveaux jusqu'à jouer en professionnel international, n'oubliez pas de vérifier l'indicateur de vent, car vous seul réglez désormais la puissance de votre swing. Sur le green, le putter est le seul club que vous pouvez utiliser : un indicateur du sens et de l'importance de la pente vous aideront à corriger la déviation naturelle de la balle. Maintenant que vous savez tout, organisez donc une fantastique compétition à quatre !



▲ Une vue générale du premier trou.



COMMENTAIRE



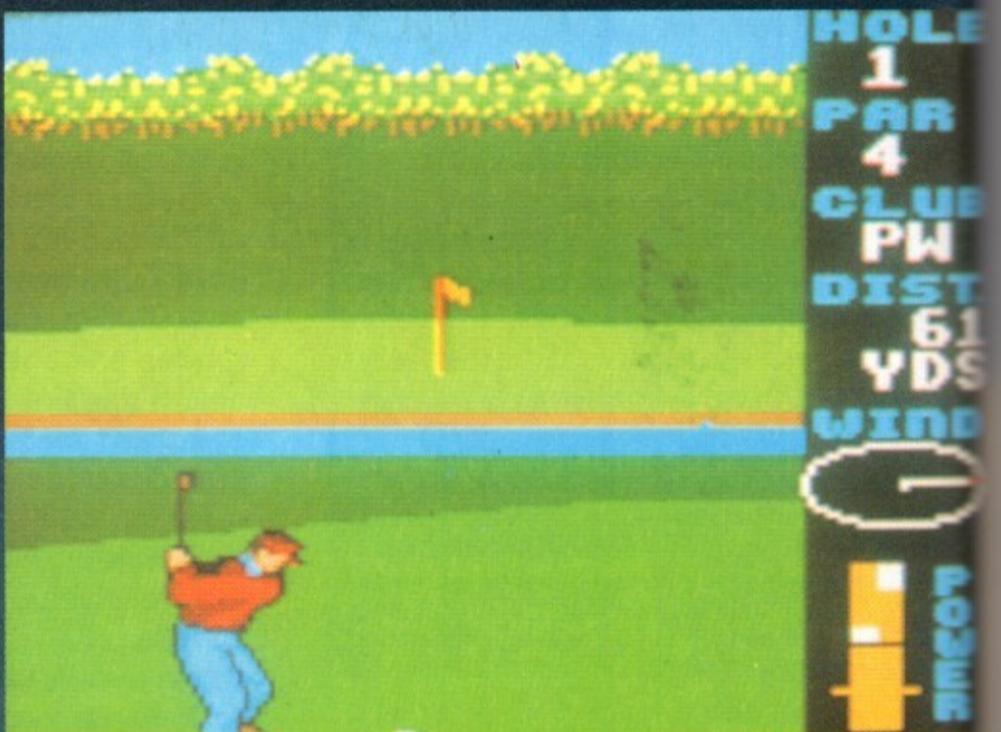
ROSANNA

jeu aux options les plus complètes. Les plus novices pourront donc se familiariser avec le golf dans de bonnes conditions et les plus expérimentés ne s'ennuieront jamais au dernier niveau.

Sur le green. Vous devez bien orienter la trajectoire de votre balle grâce à l'indicateur de pente qui vous indique l'importance et le sens de la pente.

*La forêt
est proche :
coup difficile !*

Les heureux possesseurs de micro amateurs de simulations sportives connaissent depuis longtemps cet excellent jeu de golf très réaliste. Malheureusement, sur Game Gear, la taille de l'écran réduit parfois la bonne visibilité de la balle et ne permet pas des décors très variés. Peu de bruitages, et peu de conseils techniques dans la documentation. Quelques petits mauvais points que compensent largement les grandes possibilités de ce



Quelques précieuses indications sur la droite de l'écran : le trou, le par et la distance de la balle au trou. A vous de sélectionner bon club, de vérifier l'orientation et la force du vent et de bien régler la puissance de votre coup.

WORLD CLASS
LEADERBOARD GOLF
1-4 PLAYERS 670-1677
ATARI PRIX : C
APPRECIATION
PRESENTATION
GRAPHISME
ANIMATION
BANDE-SON
JOUABILITE
DUREE DE VIE
INTERET
1 JOUEURS



Ce casse-briques a pour cadre un manoir enchanté peuplé de jouets magiques, d'où tente de s'échapper Woody Pop, une petite raquette bien sympathique. Vous devrez la guider à travers de nombreuses pièces et briser les différents blocs qui obstruent leurs issues. Trois niveaux de jeu sont proposés : ils vous permettent de choisir la vitesse de déplacement de la balle et ils influent sur le nombre de balles supplémentaires que vous pouvez gagner en fonction du score atteint. Quel que soit le niveau choisi, la balle ne cesse d'accélérer et de rebondir de plus en plus vite : vous avez heureusement la possibilité de contrôler la rapidité de déplacement de la raquette !

Le jeu se complique encore grâce aux objets libérés par les blocs de cristal. Les uns, comme le diamant ou les flammes, jouent le rôle de bonus et améliorent les performances de votre balle. Ou encore, si Woody Pop rattrape la potion jaune, votre raquette devient miraculeusement plus large. D'autres objets, en revanche, combinés aux jouets maléfiques, vont multiplier les difficultés que vous aurez à passer. Néanmoins, si vous manquez un jour de chance, l'option continue infinie vous permettra de parcourir les 50 niveaux et vous pourrez ainsi vous confronter à la machine folle !

Des petits soldats bien maléfiques jaillissent d'une boîte et se promènent au gré de leur fantaisie dans votre pièce !

COMMENTAIRE



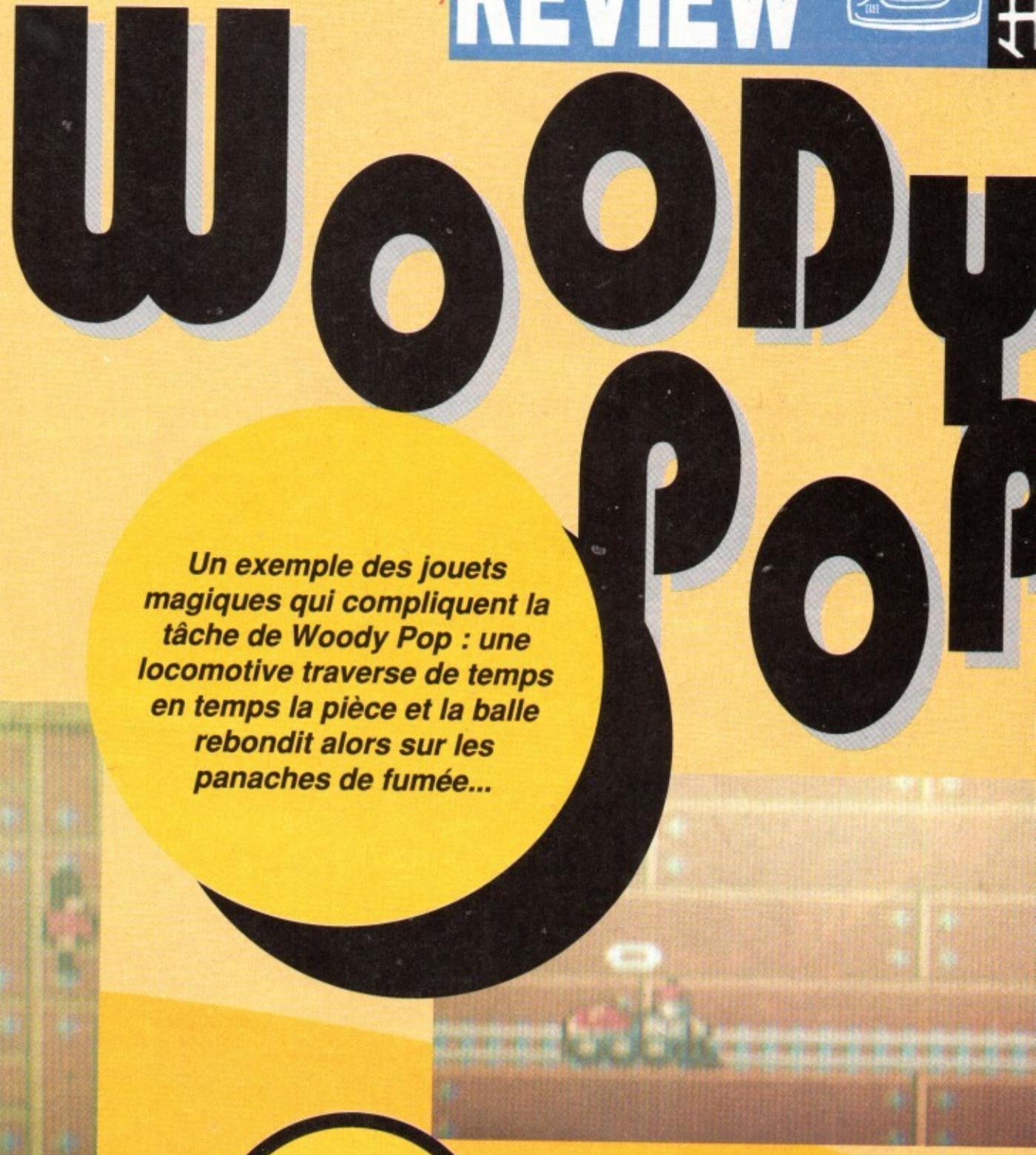
CALAMITY JANE

Dans la lignée d'Arkanoid, Woody Pop offre néanmoins quelques surprises inattendues grâce, notamment, aux différents jouets mobiles (soldats, trains, etc.) qui apparaissent suivant les tableaux et dévient la balle dans les directions les plus folles : vous devrez alors aiguiser vos réflexes et vos talents de viseur pour la relancer, tout en rattrapant les objets de tir libérés par les blocs. De nombreux bruitages, aussi réussis que les graphismes et les animations soignées, animent la partie. Du très bon jeu d'arcade sur portable, et de bons moments en perspective...

Entre deux pièces du manoir enchanté, vous choisissez votre direction et améliorez votre score. Mais, attention, plus le bonus est élevé, plus le tableau suivant est difficile. A vous donc de faire le choix.



Un exemple des jouets magiques qui compliquent la tâche de Woody Pop : une locomotive traverse de temps en temps la pièce et la balle rebondit alors sur les panaches de fumée...



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	75%
GRAPHISME	75%
ANIMATION	78%
BANDE-SON	70%
JOUABILITE	80%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	75%

1
JOUEURS



CARTOUCHE

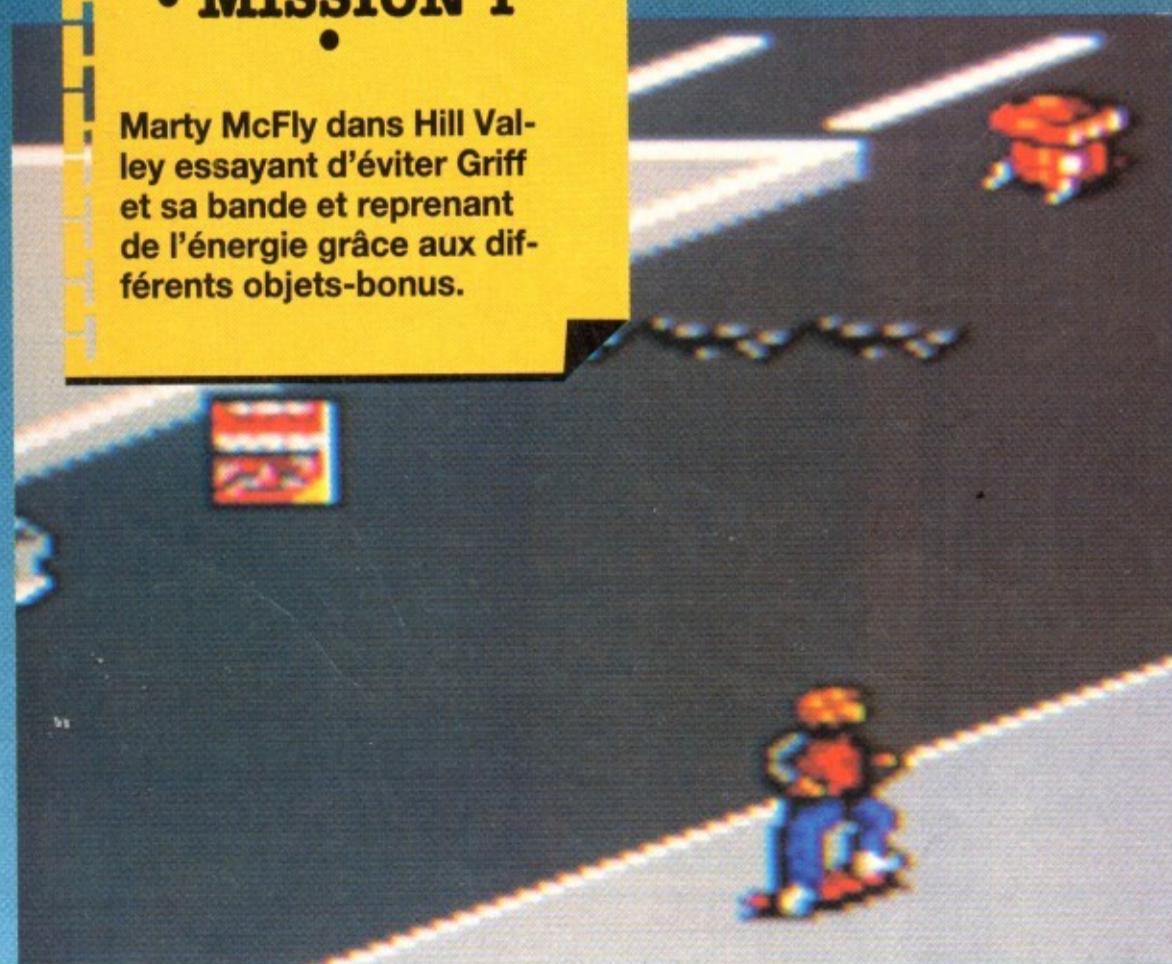


REVIEW



• MISSION 1 •

Marty McFly dans Hill Valley essayant d'éviter Griff et sa bande et reprenant de l'énergie grâce aux différents objets-bonus.



Ce jeu est une adaptation des principaux épisodes du film. Vous avez été les spectateurs haletants. Amateurs de sensations fortes, vous allez maintenant revivre les aventures de Marty McFly, dans sa peau que vous traversez le temps et l'espace, de 1955, et que vous devez sortir victorieux de cinq missions particulièrement difficiles.

A vous de faire la preuve éclatante de tous vos talents pour aider Marty McFly à travers les obstacles les plus divers. Parvenez à traverser Hill Valley et à vous débarrasser de tous vos adversaires, mourir bêtement faute de n'avoir su reconnaître les objets qui assurent votre énergie ? Il vous faudra ensuite toujours une grande concentration et pas mal de réflexion pour délivrer Jennifer à son futur ou bien pour reconstituer la photo de Marty dans un état minimal. A condition bien évidemment d'avoir été un "fighter" de grande classe dans votre troisième mission ! Peut-être pourrez-vous enfin reprendre l'almanach des mains de Biff et remettre en place la structure du temps : l'avenir de l'humanité dépend de vous !

COMMENTAIRE



Vous avez vu le film ? Mais ce n'est certainement pas grâce à ce jeu que j'en ai été impressionné. L'ensemble manque de rythme et d'action. Je me suis presque endormie au cours de la première mission de ce jeu. L'ambiance est toutefois extrême du scénario à la musique, rythmée par une musique répétitive. Les personnages sont quasiment statufiés et les combats manquent complètement d'animations. Ainsi, je ne pourrais pas vous recommander ce jeu dans ce jeu qui, je l'espère, ne représente pas le futur des jeux sur consoles !

COMMENTAIRE



ROSANNA

Je ne serai peut-être pas aussi sévère que ma petite copine, mais je dois avouer tout de même que j'attendais beaucoup mieux de cette adaptation. Cette réalisation assez moyenne dans l'ensemble m'a relativement déçue, notamment par son animation saccadée. Le seul intérêt de cette cartouche réside peut-être dans la variété des types de mission qu'il vous faut accomplir pour achever les cinq niveaux du jeu, relativement difficiles d'ailleurs. Une fois de plus, les adaptations de films n'ont vraiment rien de génial. Bof, bof, i

Chaque mission est annoncée par un court dialogue.

MARTY GOT

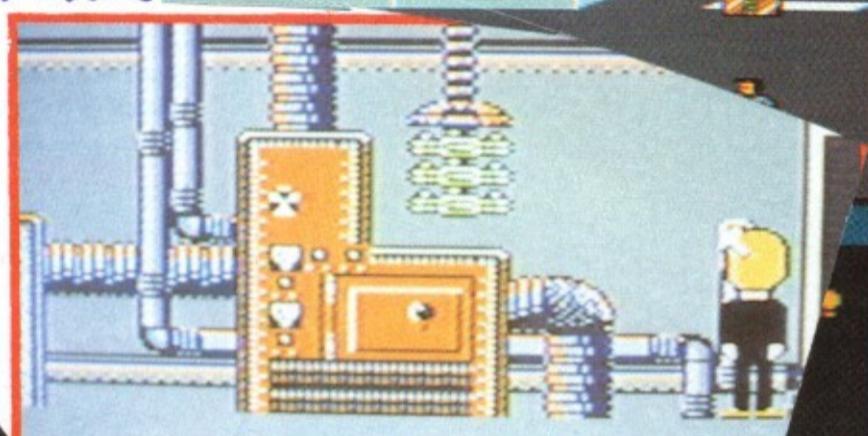
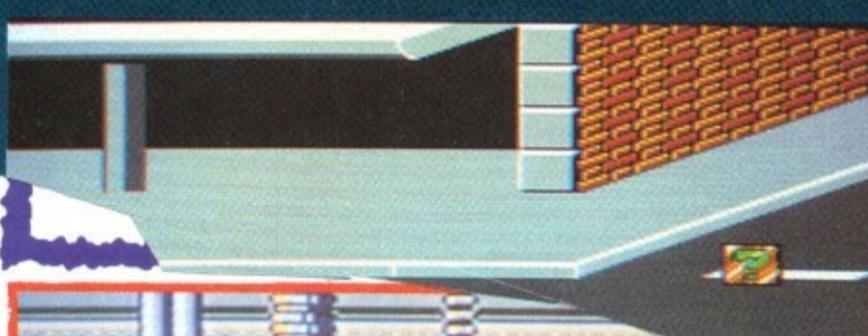


• MISSION 5 •

cinquième traversée de Valley, qui est en quelque sorte une reprise de la première mission : aucune erreur n'est permise.

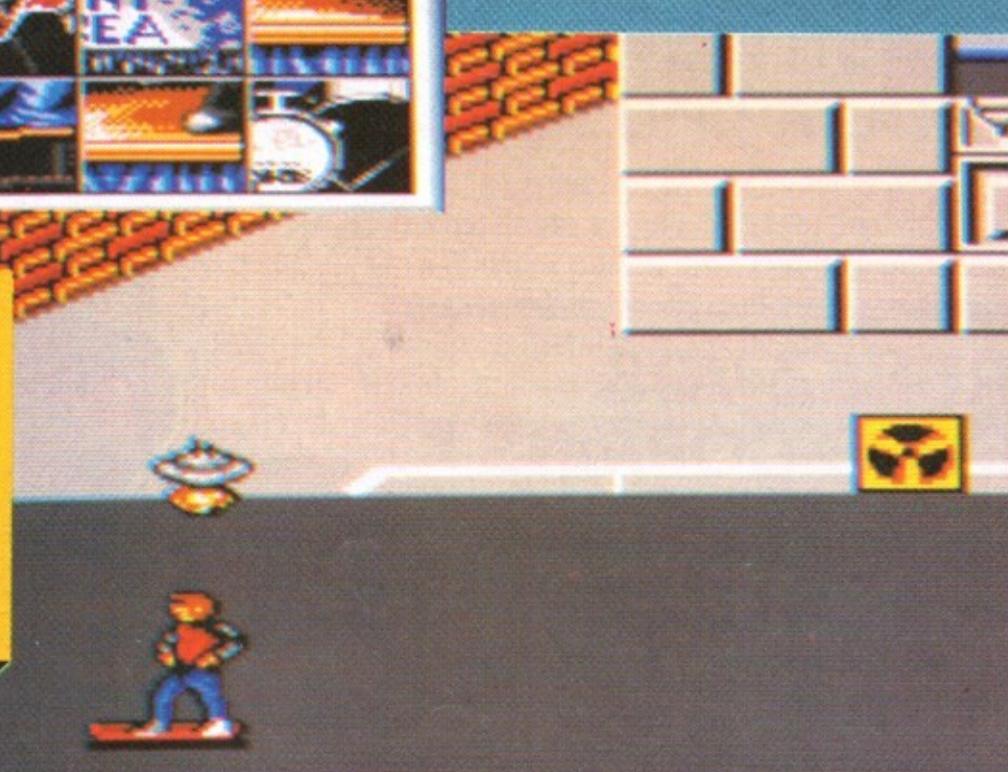
• MISSION 3 •

Nouveau scrolling horizontal à travers Hill Valley où vous devez combattre contre tous les voyous qui peuplent la ville : pierres, tonneaux ou cendriers seront peut-être bons à prendre.



• MISSION 4 •

Un "taquin" : il s'agit pour Marty de recomposer le plus rapidement possible cette photographie de sa propre image, jouant en 1955 de la guitare au bal de l'Enchanted-sous-la-Mer.



REVIEW



BACK TO THE FUTURE II

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES
(C) 1990 UFS AND AMBLIN
ALL RIGHTS RESERVED
STARRING YOU AS MARTY McFLY
DOCTOR EMMETT BROWN
JENNIFER BROWN
BIFF TANNEN GRIFF TANNEN

EDITEUR : IMAGWORKS

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : MEDIOCRE

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

Une petite animation vous emmène en 2015. Quelques écrans de dialogue introduisent ensuite chaque mission.

GRAPHISME 35%

Rien d'exceptionnel dans les décors.

ANIMATION 40%

Un peu trop lente dans certaines missions et des mouvements minimum.

BANDE-SON 40%

Musique pauvre et souvent monotone, à l'exception du petit air de la mission 4.

JOUABILITE 40%

Seuls les pros parviendront au bout des cinq missions !

DUREE DE VIE 40%

Vous avez peu de chances de devenir des accros puisque vous vous lasserez très vite !

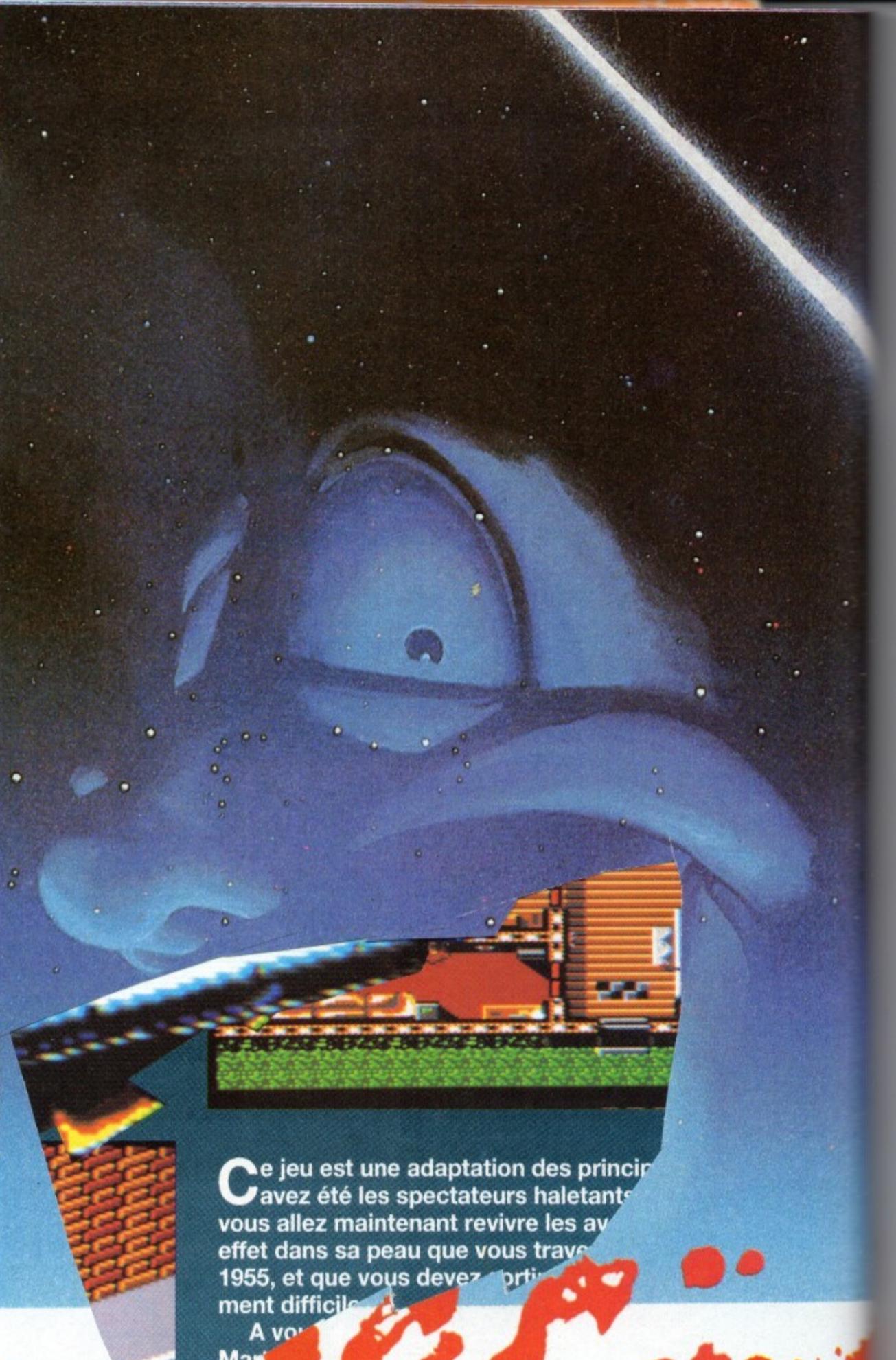
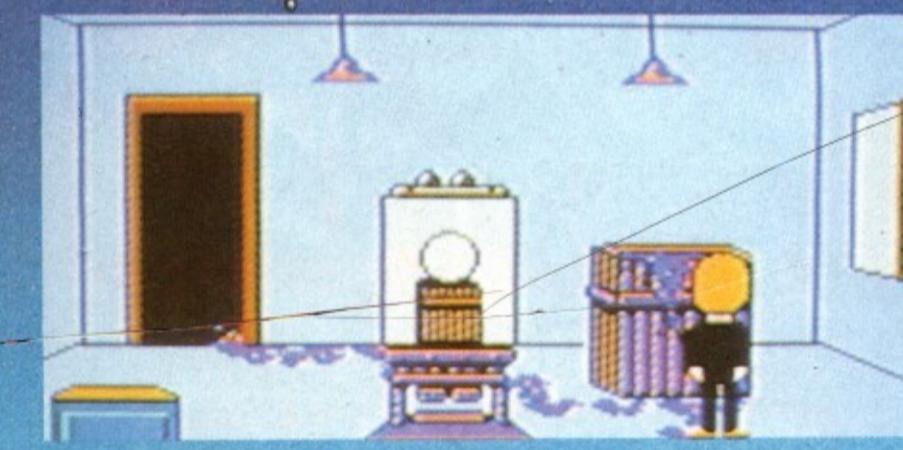
INTERET 30%

Eventuellement pour les inconditionnels de Marty McFly, et encore !

Revenons vingt ans en arrière : une météorite tombe sur la Terre près d'un cimetière. Ce n'est pas une banale météorite : les occupants du cimetière, jusqu'alors très calmes, se réveillent peu à peu pour devenir d'affreux psychopathes !

Le pire de tout, c'est que les morts-vivants nés de la météorite ont kidnappé Sandy, la délicieuse amie de Dave, et qu'ils veulent l'utiliser comme cobaye pour leurs expériences scientifiques... A vous de guider Dave et deux de ses copains dans le manoir où Sandy est retenue prisonnière.

Maniac Mansion est un jeu d'aventures où toutes les actions sont sélectionnées par curseur en bas de l'écran, dans des menus verbaux. Bref, le système favori des programmeurs de LucasFilm, qui a déjà fait ses preuves ! Votre personnage essaiera, dans la mesure du possible, d'effectuer les actions plus ou moins délirantes que vous lui commanderez... Il s'agit donc d'une succession de problèmes à résoudre, de casse-tête, de puzzles. Moralité : il faut être malin !



Ce jeu est une adaptation des principes que vous avez été les spectateurs haletants. Vous allez maintenant revivre les aventures dans sa peau que vous traversez dans le jeu. 1955, et que vous devrez affronter. Il sera certainement difficile.

A vous de jouer !

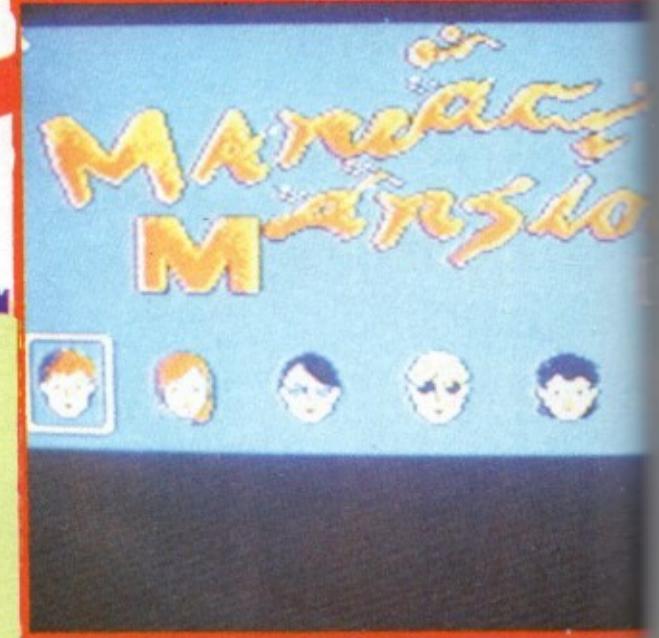
MANIAC MANSION

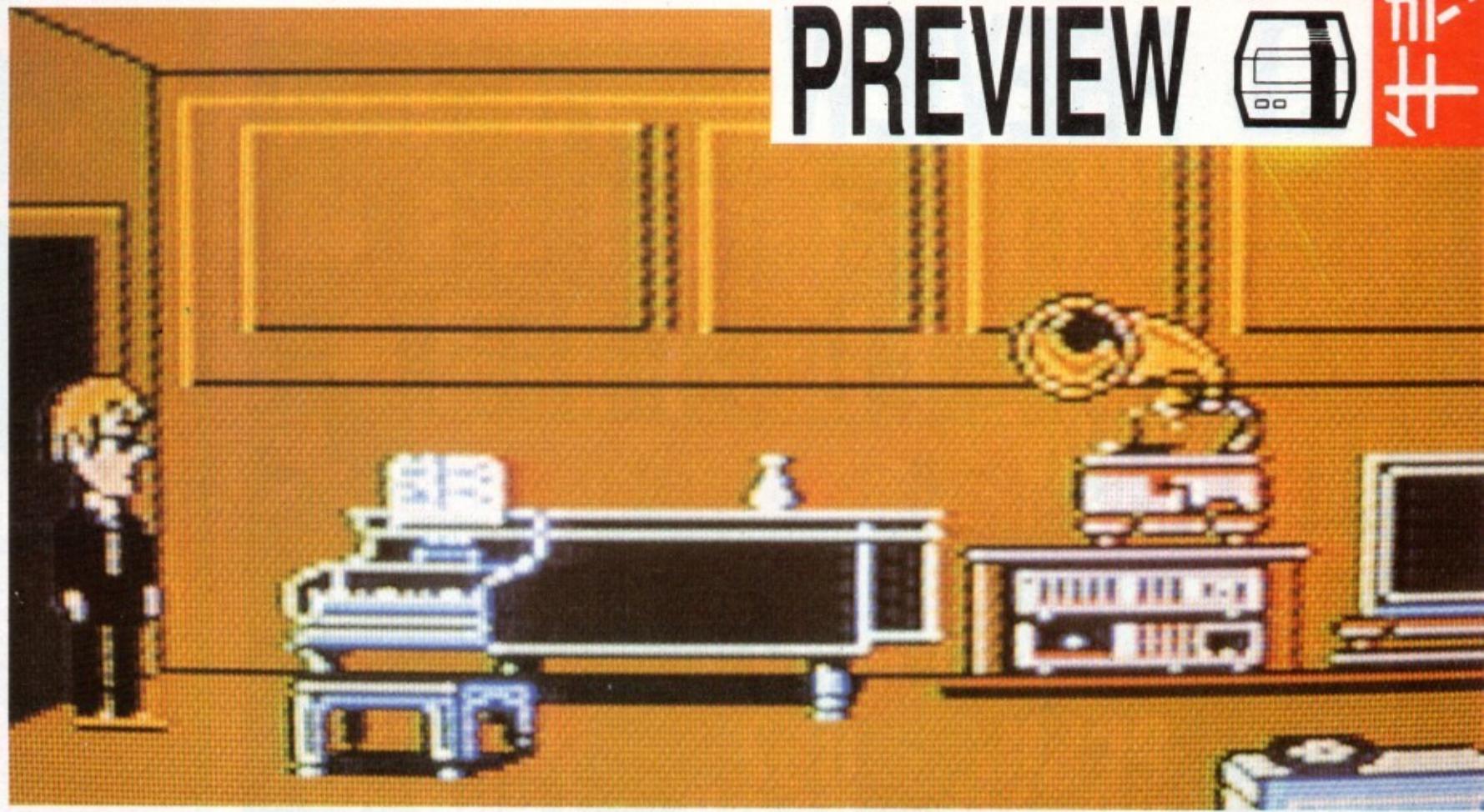
Une porte blindée ? Trouvez la clef, car l'ouvre-bouteille ne vous servira à rien dans ce cas !



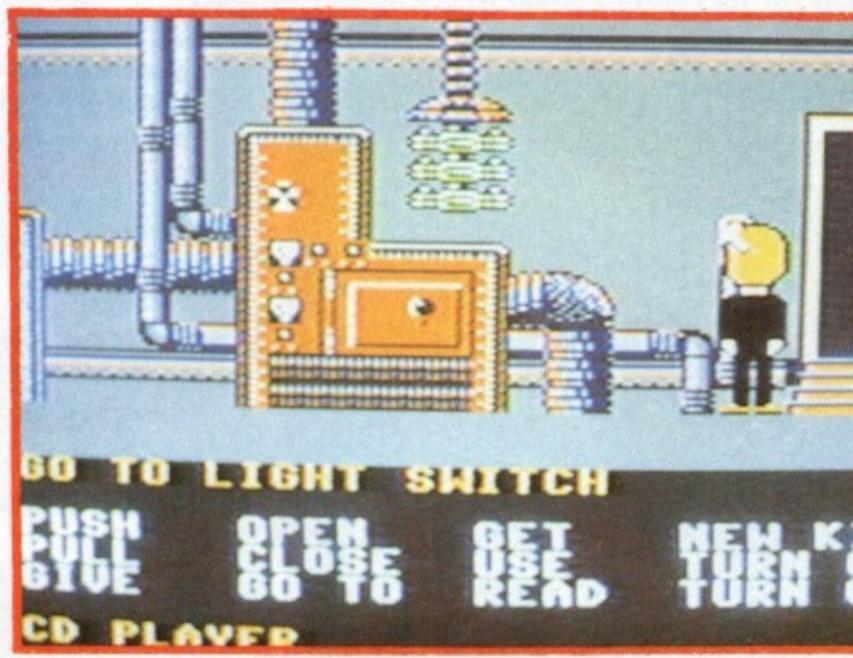
PRENEZ VOS MEILLEURS COPAINS !

Plusieurs de vos amis sont volontaires pour vous accompagner dans le manoir, six exactement. Vous devez en choisir deux. Qui ? Razor, le chef de bande ? Jeff, le surfeur ? Bernard, l'intello raseur ? Michael, le photographe ? Syd, le musicien ? Ou Wendy, l'écrivain ?





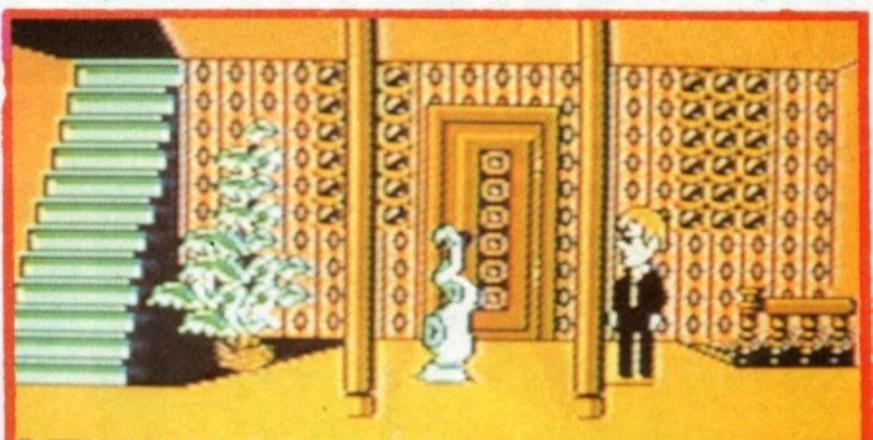
LE NUCLEAIRE !



GO TO LIGHT SWITCH

PUSH
PULL
GIVE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN ON
TURN OFF
CD PLAYER

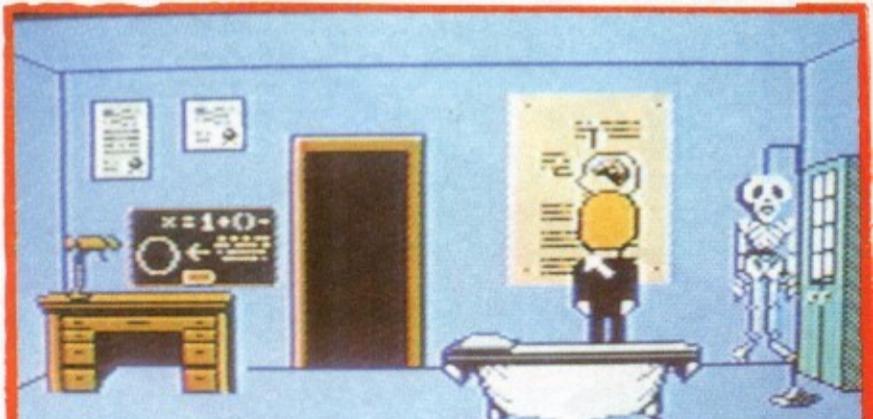
▲ Piano, chaîne hi-fi... Que faire ? Est-ce que la musique adoucit les mœurs du manoir ?



GO TO LOVELY PLANT

PUSH
PULL
GIVE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN ON
TURN OFF
BOWL OF HAX E + PAINT BRUSH
PAINT REMOVED + STUER KEY

▲ La belle plante verte ! Dommage qu'elle soit bien vivante et très affamée...



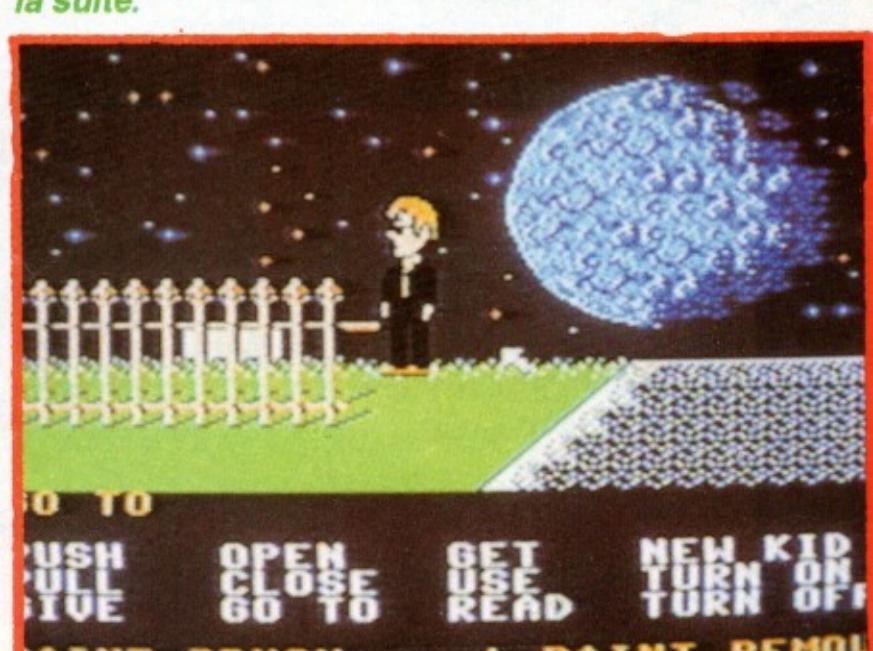
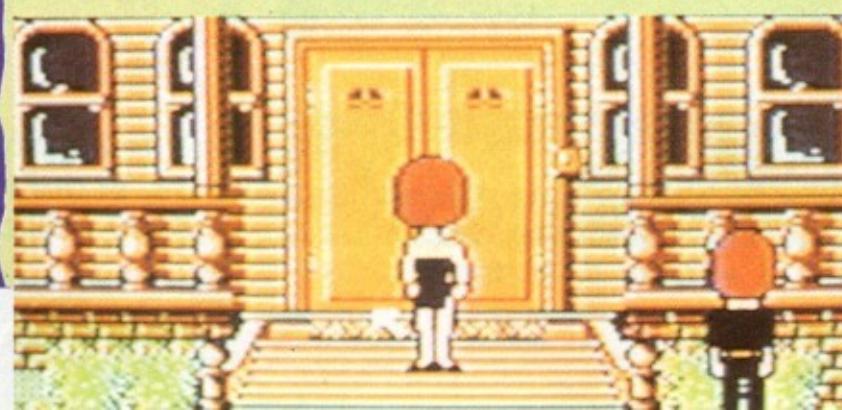
GO TO MEDICAL CHART

PUSH
PULL
GIVE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN ON
TURN OFF
BOWL OF HAX E + PAINT BRUSH
PAINT REMOVED + STUER KEY

▲ Une petite leçon d'anatomie. Ça pourrait servir la suite.

DOUZE SALONS, TRENTÉ CHAMBRES : UN PALAIS !

Ah, si seulement les psychopathes avaient décidé d'habiter un modeste studio ! Hélas, ce manoir est un véritable palais, une bâtie énorme, interminable à explorer... Et mal tenu, en plus : des monstres dans tous les coins, des habitants franchement hostiles et cruels, et une disposition des pièces conçue vraisemblablement par un architecte fou !



GO TO
PUSH
PULL
GIVE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN ON
TURN OFF
PAINT BRUSH + PAINT REMOVED

COMMENTAIRE



Maniac Mansion fonctionne en gros comme Shadowgate, mais la différence entre les deux cartouches reste énorme.

Alors que Shadowgate est obscur, confus, frustrant, Maniac

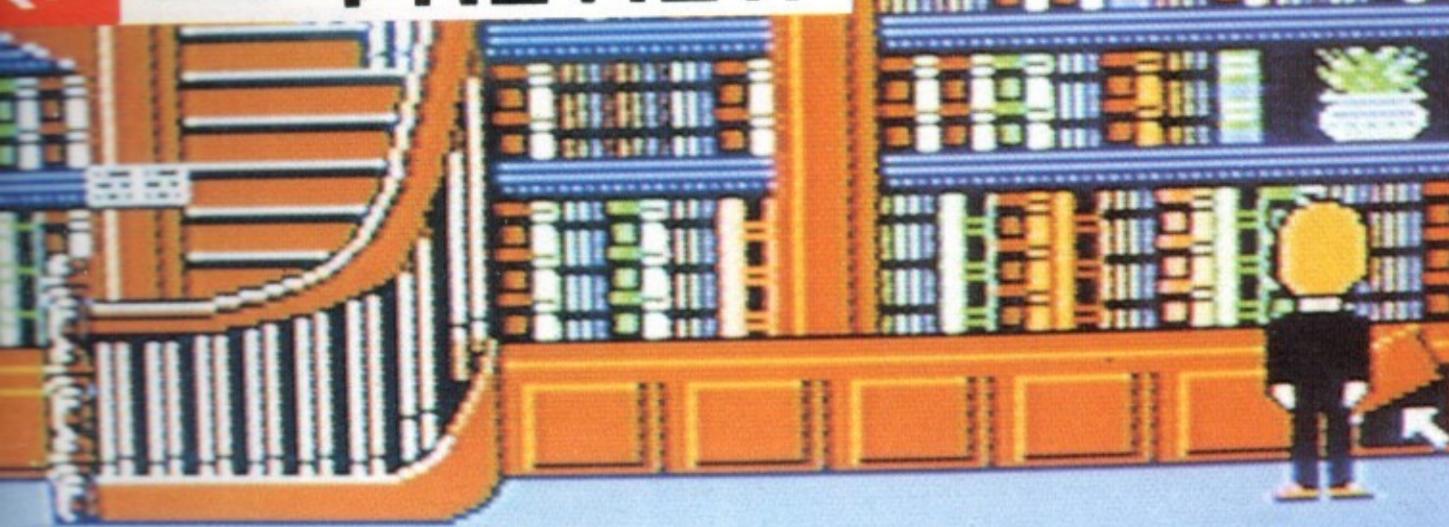
JULIAN

Mansion est facile à jouer, vivant et captivant.

La présentation est superbe, avec des scènes pleines d'humour, et les problèmes sont passionnantes à résoudre, sans que l'astuce soit impossible à trouver. Pas de blocages définitifs, vous êtes toujours incité à explorer plus loin.

D'accord, les graphismes ne sont pas sublimes, le son est tout à fait modeste, mais la conception du jeu est excellente, très intelligente, et compense largement ces quelques faiblesses de réalisation technique. Le résultat est un jeu d'aventures vraiment original, dont tout possesseur de Nintendo peut difficilement se passer.

PREVIEW



GO TO LOOSE PANEL

PUSH
PULL
GIVE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN ON
TURN OFF
CASSETTE TAPE
CD PLAYER → SILVER KEY

▲ Cette bibliothèque a de l'allure ! Elle cache évidemment un passage secret que notre héros découvrira à tâtons...



COMMENTAIRE

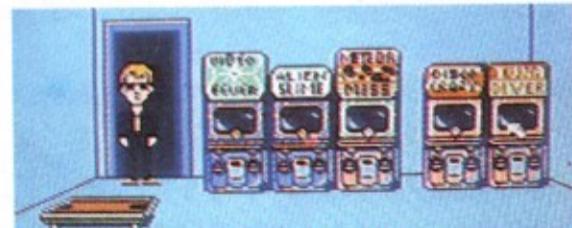


Après des mois entiers de jeux d'aventures douteux (comme le faible à mon avis et très controversé *Shining in the Darkness*), ça fait du bien de tomber sur quelque chose de solide ! *Maniac Mansion* a déjà fait des heureux sur micro, il en fera beaucoup d'autres sur NES. Graphiquement, on note très peu de changements, et il y a même quelques améliorations au niveau sonore.

RAD

Est-ce vraiment l'important ? Non, l'essentiel, c'est qu'on retrouve tout l'humour, toute l'astuce, toute l'intelligence du programme original : une merveille. Bien sûr, si vous êtes un maniaque non pas des "Mansion" mais des shoot'em up les plus sauvages, vous vous ennuierez... Non, non, essayez, ça vaut le coup !

▲ Dans le jardin. Il faut entrer dans le manoir.



GO TO TUNA DIVER GAME
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
PAINT REMOVER → PAINT BRUSH
SILVER KEY

▲ Une salle d'arcade dans le manoir !



GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
PAINT BRUSH → PAINT REMOVER
SILVER KEY

▲ L'escalier de la terreur...

EDITEUR : LUCASH
PRIX : D

DISPONIBILITE : —
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : PARFAIT



PRESENTATION

La présentation d'ensemble est correcte et on dispose d'options de sauvegarde.

GRAPHISME

Décor très décents, mais les personnages sont pas formidables.

BANDE-SON

Des musiques marrantes, des bruitages assez variés.

JOUABILITE

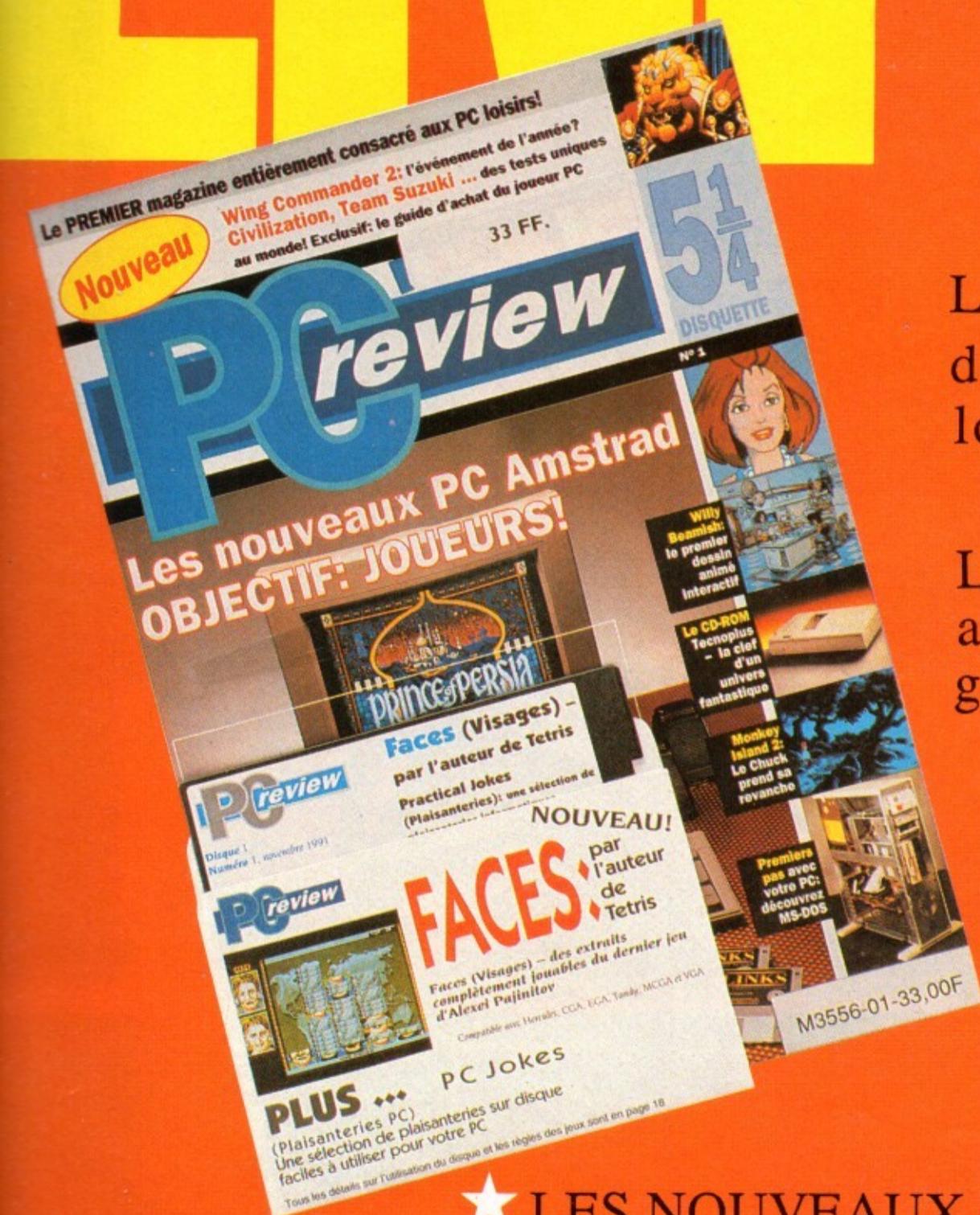
Le déplacement du curseur semble parfois lent, mais tout marche bien.

DUREE DE VIE

Assez de puzzles et d'astuces, un manoir assez grand pour faire tourner tous vos cheveux ou les laisser en brouette.

INTERET

Une aventure agréable à jouer, assez amusante, et qui vous résistera longtemps, malgré un beau boulot.



Le premier magazine européen de loisirs consacré aux logiciels PC !

Le premier numéro est arrivé, avec en prime, une disquette gratuite !

Les toutes dernières infos et critiques, avec des articles sur :

- ★ MONKEY ISLANDS
- ★ WINGS COMMANDER
- ★ LES NOUVEAUX JEUX SUR AMSTRAD PC
- ★ UN GUIDE POUR LES DEBUTANTS SUR PC
- ★ UN GUIDE DES CLASSIQUES DE TOUT TEMPS
- ★ UN GUIDE DES CARTES SONORES

Disponible maintenant chez les principaux marchands de journaux.



REVIEW

La vie d'agent secret n'est pas de tout de repos. Les missions sont le plus souvent dangereuses, même si elles se déroulent la plupart du temps dans des régions ensoleillées et se terminent aux bras de superbes créatures de rêve. A ses heures perdues, l'agent secret, quasiment par habitude, se mesure aux plus gros bonnets du crime. Il pénètre à l'intérieur de leur demeure (châteaux, appartements luxueux et autres bases sous-marines). Fracture de coffre-fort et photographie de plans top secrets grâce à sa mini-caméra dernier modèle sont son pain quotidien. Mais cette panoplie serait incomplète si on oubliait de parler de sa fidèle alliée, vrombissante et belle comme un camion : sa Ferrari F 40, véritable bombe, qui le propulse à plus de 250 km/h.

Dans Outrun Europa, vous incarnez un homme de cette trempe, mais sans la Ferrari. En effet, pour faire pression sur vous, le chef du crime vous l'a dérobée et ne vous la rendra qu'en échange des plans secrets que vous détenez. Tous les moyens de locomotion sont mis à votre disposition pour retrouver et arrêter ces voleurs. C'est une course-poursuite transeuropéenne qui vous attend. Une fois votre mission terminée, gageons que le haut commandement des services secrets saura être généreux ! Pour vous aider, chaque moyen de transport est équipé d'armes particulières, même le jetski dispose de lance-fusées.

Pour aller toujours plus loin, des aides supplémentaires vous sont fournies : boucliers et bidons d'essence sont épargnés à travers les différents paysages, et il suffit de passer dessus pour les ramasser. Mais ce n'est pas si simple ! Le big boss du crime a lâché ses sbires. A bord de toutes sortes de véhicules, ils se lancent à votre rencontre. Il faut dire que vous faites partie de leur priorité : vous êtes le 001 à abattre !



▲ C'est le moment du jetski ! Prenez garde, le danger est omniprésent...

UN PEU D'HISTOIRE ...

A l'origine, US Gold projetait de réaliser Outrun Europa sur console, cependant, la société se ravisa lorsque Sega sortit Turbo Outrun. En effet ce jeu était très proche de l'Outrun Europa en cours de développement. Plus tard, US Gold trouva la solution pour que son jeu puisse voir le jour : il ajoutait des véhicules différents et enrichissait l'environnement où le joueur allait évoluer. C'est ainsi que Outrun Europa vit le jour !



SEGA

REVIEW



集
寺

LA ROUTE OUVERTE A LA RIGOLADE

De nombreux moyens de transports sont mis à votre disposition. Vous démarrez l'aventure sur les chapeaux de roue en conduisant une puissante moto qui vous mènera à Douvres. De là, vous rejoignez le continent en traversant la Manche sur un jetski. Fun et acrobaties assurés ! Une fois sur la terre ferme, une Porsche turbo vous attend en Allemagne. Et si vous avez la chance d'atteindre le dernier niveau du jeu, vous pourrez conduire, enfin, votre Ferrari F 40 !

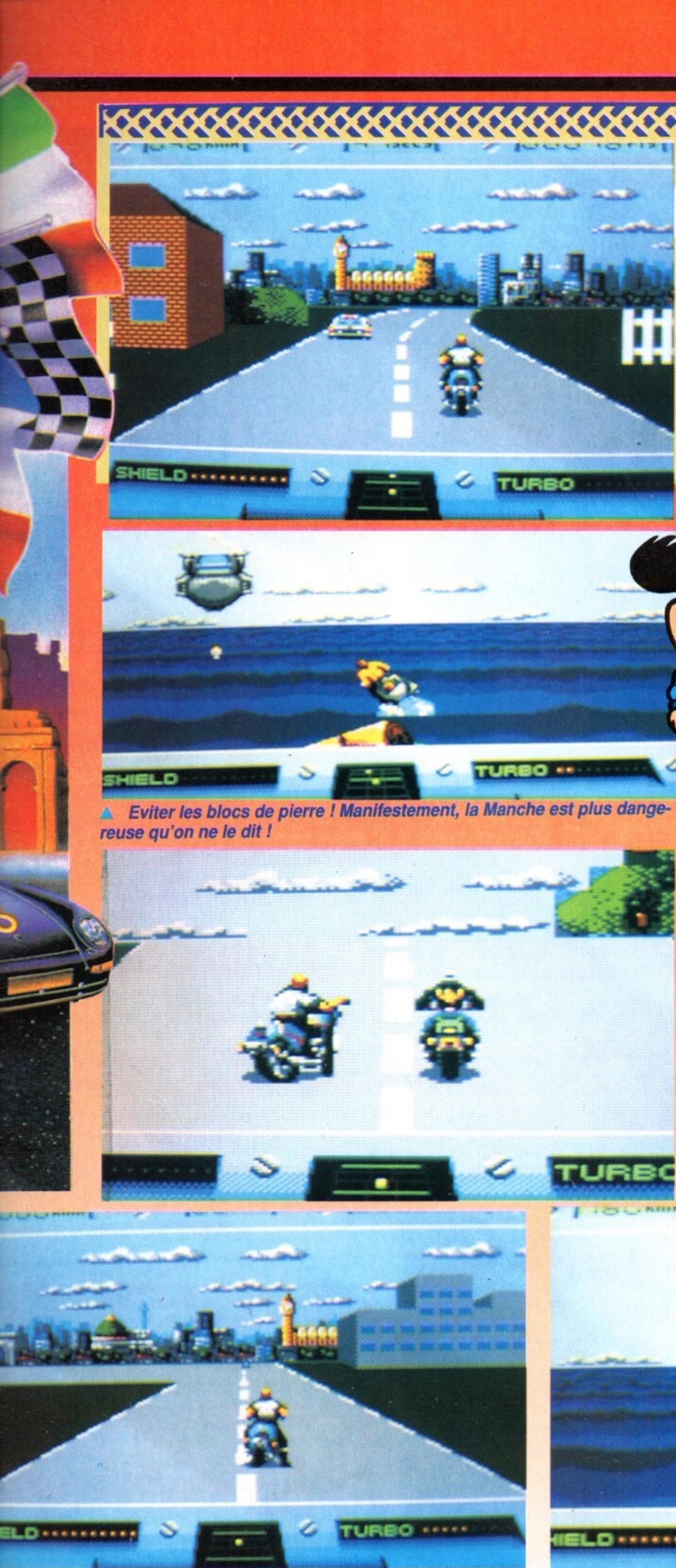
COMMENTAIRE



RICH

Ce jeu m'a laissé mi-figue mi-raisin. Comme vous pouvez le voir sur ces photos d'écran, Outrun Europa présente des graphismes assez soignés. Tous les efforts pour y parvenir auraient dû être en partie reportés vers une meilleure jouabilité. Plutôt que de se concentrer sur l'action, les programmeurs ont dépensé beaucoup d'énergie pour concevoir les obstacles du bord des routes... Le jeu lui-même souffre de la monotonie des actions. Les graphismes ont beau être différents pour chaque niveau, il n'en reste pas moins que les actions sont toutes les mêmes. Aussi, l'œil de vautour que vous êtes sûrement remarquera qu'il n'y a jamais plus d'un ennemi motorisé à la fois, sur la route ! Une deuxième remarque concerne les bonus à ramasser. Les boucliers et l'essence supplémentaires sont des éléments indispensables pour terminer le jeu. Comment se fait-il alors que le scrolling saccadé et tremblant empêche le joueur de voir ce qu'il y a à prendre, à moins d'être déjà dessus ? Entendons-nous bien : Outrun Europa n'est pas à mettre à la poubelle... Cela dit, il est regrettable que si peu d'efforts aient été faits pour rendre le jeu agréable et passionnant.

Explosion en pleine mer ! Ne gaspillez pas vos munitions en faisant peur aux poissons. Vous vous en mordrez les doigts...▼



priori la route est dégagée. Mais le chemin est en encore long...



Un seul véhicule à la fois sur la route. Cela donne l'impression de ville-fantôme, Houuu Houou ! ▼



Balancez quelques explosifs et votre Speedboat aura la voix libre !

COMMENTAIRE



L'idée du jeu est intéressante comme le fait de changer de véhicule au long de la partie et de disposer d'armes différentes à chaque moyen de transport. Malheureusement, ce plaisir est gâché par une animation

JULIAN

3D saccadée et une action qui manque de variété. Les obstacles de bord de route sont inutiles. Ils auraient dû laisser la place à davantage d'ennemis et à un scrolling plus rapide et moins haché. Le problème essentiel est le manque de diversité entre les niveaux qui ne sont que deux : la route et la mer. Les seuls changements sont la forme différente des véhicules et les obstacles sur les bords des routes. Même reproche pour les niveaux qui se déroulent sur mer. Si vous êtes friand de ce genre de jeu, achetez de préférence Fire and Forget II, Chase HQ, Battle Outrun ou Outrun, ils sont de loin beaucoup plus passionnantes.



VOITURE 54, OU ETES-VOUS ?



Non content de recevoir des "pralines" en acier provenant du ciel par hélicoptère, ou des bombes ennemis, le joueur doit éviter de se faire prendre pour excès de vitesse. L'arrestation est synonyme de fin de partie !



**EDITEUR : US GOI
PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : O
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
CONTROLE : BON**



PRESENTATION

Des écrans de présentation intéressants mais rien de plus à signaler.

GRAPHISME

Les sprites sont bien réalisés mais la modélisation 3D n'est pas une réussite.

BANDE-SON

Effets sonores et musique de bonne qualité mais si à la longue ça lasse.

JOUABILITE

On s'accroche à la partie, mais ça dure pas. Ce jeu manque de variété.

DUREE DE VIE

Ce jeu est difficile et l'action ne se renouvelle pas assez pour vous garder éveillé devant l'écran.

INTERET 50

De bonnes choses malheureusement vite gâchées par des effets 3D ratés et un manque de variété affligeant.



TOP GUN
THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun.

Top Gun – The Second Mission: voici des jeux passionnantes de KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI
Des jeux passionnants



PALCOM
SOFTWARE



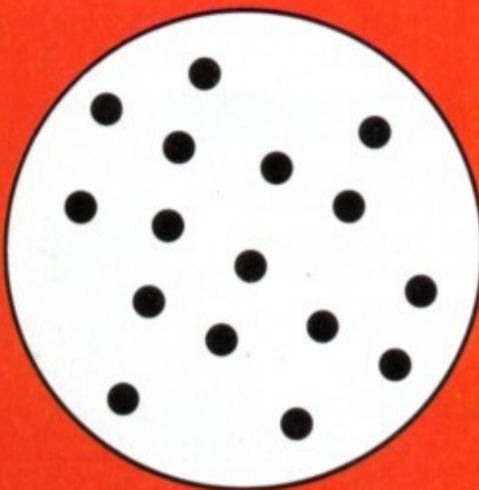
Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)





REVIEW

PUTT & PUTT



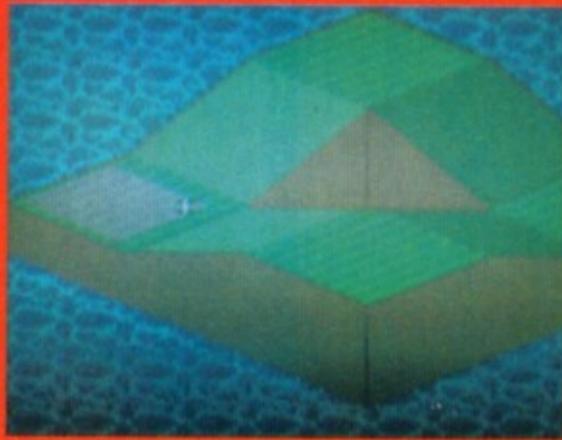
COMMENTAIRE



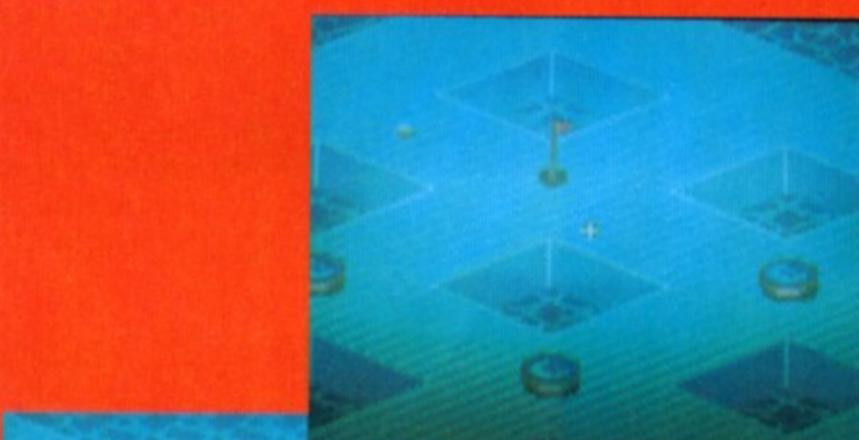
Grande amatrice de mini-golf, j'ai bien apprécié les labyrinthes et les obstacles très farfelus, comme le réalisme des accélérations ou des ralentis de la balle, hésitant au sommet d'une pente ou s'arrêtant juste au bord du trou !

CALAMITY JANE

Les bumpers de flippers qui disparaissent si la balle les frappe plusieurs fois ne facilitent jamais les choses. Si vous devenez un as du ricochet avec un minimum de pratique, choisissez CONTINUE avant de commencer le jeu puis tapez le mot de passe PUTT : vous pourrez choisir de tester vos qualités.



Un parcours d'obstacles. Pentes, petits lacs et bumpers, il sera vraiment difficile de terminer en dessous du par !.

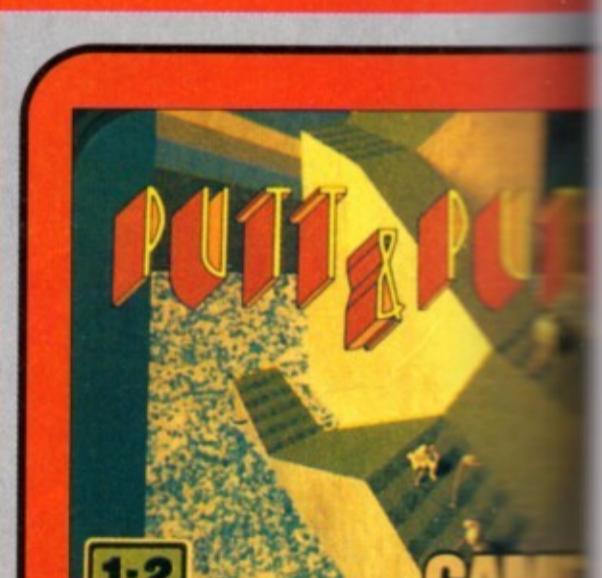


Les trous les plus simples ne sont pas les moins difficiles !



Au début de chaque partie, vous déplacez le marqueur jusqu'à l'endroit souhaité pour mettre votre balle sur le tee : pensez déjà aux angles de vos premiers ricochets.

Si vous avez la nostalgie des parties de vos vacances le soir après le travail, ce jeu devrait vous calmer un peu et vous donner envie d'attendre l'été prochain. Car ce jeu est autant du mini-golf que du flipper. En effet, sur ou au bord de l'eau, les tracés ont des courbes plus folles que l'on peut imaginer. Des obstacles d'eau à contourner (ah, les jolis lacs !), les tapis roulants qui capturent la balle, les bumpers qui détruisent tous vos coups, cherchez et visez les meilleurs angles, en dessous du par. Comme il n'y a pas d'ensemble de chaque trou, c'est le curseur de direction que vous pourrez utiliser pour une idée du meilleur chemin à prendre. La puissance de votre coup (à ne surtout pas oublier les pentes) s'affiche toujours dans le coin de votre écran pendant que vous visualisez diverses trajectoires possibles. Les meilleurs proposés tous les trois trous vous offrent une option continue : notez-les bien pour pouvoir reprendre le jeu où vous l'avez laissé. Pour éteindre votre console. Lorsque vous atteignez les 20 premiers trous, vous atteignez la partie, à partir duquel les labyrinthes deviennent plus en plus complexes.



ATARI PRIX :
APPRECIATION
PRESENTATION
GRAPHISME
ANIMATION
BANDE-SON
JOUABILITE
DUREE DE VIE
INTERET

1

JOUEURS





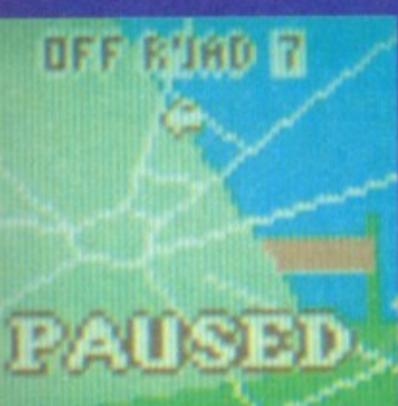
COMMENTAIRE

NAVARRO Lors de sa sortie sur micro, Hard Drivin' ouvrait une nouvelle ère dans les courses automobiles. L'animation en trois dimensions surfaces pleines étaient d'une conception très originale. La version console ne retire pas au programme ses qualités mais elle y ajoute ses propres défauts. Beaucoup trop difficile à mon goût, la manipulation de la voiture demande un bon entraînement. De plus il est regrettable qu'il n'y ait, en tout et pour tout, que deux circuits. On en a vite fait le tour. (Comme c'est bien dit ! [ndic])

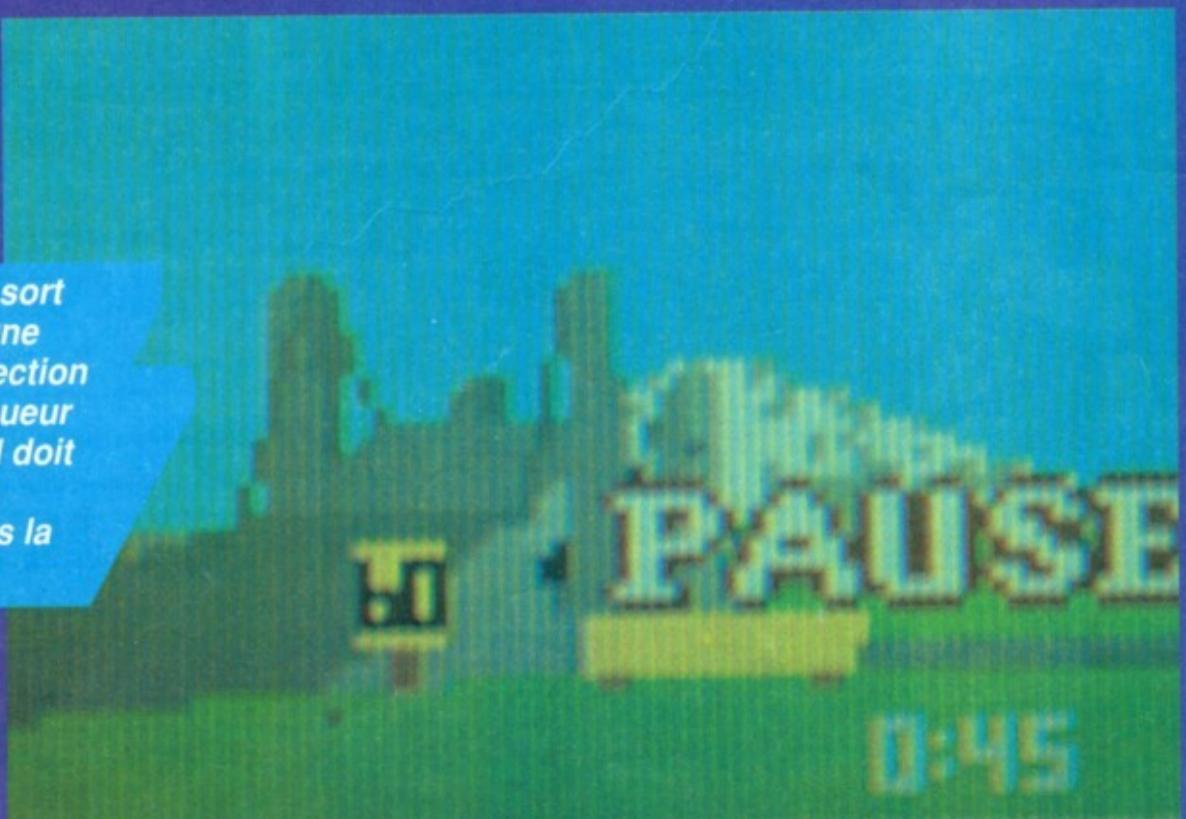


© ATARI GAMES CORPORATION. LICENSED TO TEKGEAR 1991 TENGEM INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Circuit de vitesse ou parcours acrobatique. C'est la carte du début de partie.



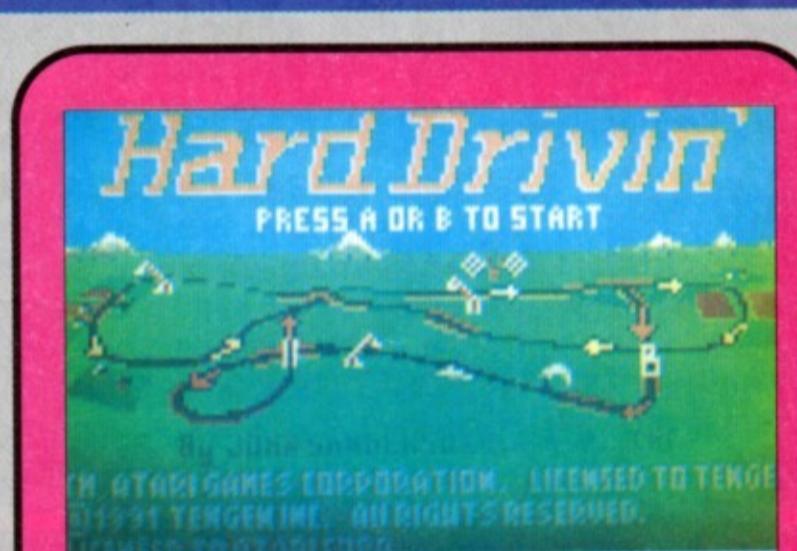
C'est le crash ! Tout obstacle rencontré est synonyme de perte de temps et parfois de sortie de route. Un mode "replay" permet de revoir la collision. Ainsi le joueur peut en tirer toutes les conséquences et améliorer sa conduite.



Dès que l'on sort de la route, une flèche de direction indique au joueur l'endroit où il doit aller pour se remettre dans la course.

Hard Drivin'

Déjà connue sur micro, cette célèbre simulation débarque sur consoles, d'abord Megadrive et maintenant Lynx. Ce programme reste fidèle à l'original. A bord de votre véhicule de tous les jours, vous prenez la route pour un des deux circuits proposés : parcours de vitesse ou acrobatique. La difficulté est double : rester sur la route et éviter les voitures qui circulent dans les deux sens. Même si vous choisissez les vitesses automatiques au lieu des vitesses manuelles, il vous faudra vous habituer à conduire cette voiture, extrêmement sensible au moindre coup de volant ou d'accélération. Le but du jeu est de battre le redoutable Phantom Photon, contrôlé par l'ordinateur. Une fois cela réussi, votre nom restera gravé dans le tableau des héros. Il ne vous restera plus qu'à battre votre propre record ! Seul impératif pour ne pas être disqualifié : atteindre les trois points de contrôle dans un temps limité.



DOMARK PRIX : C	
APPRECIATION	60%
PRESENTATION	60%
Seule option : vitesse automatique ou manuelle.	
GRAPHISME	84%
Les décors en 3D surfaces pleines sont très réalistes.	
ANIMATION	80%
Tout est calculé à chaque instant.	
BANDE-SON	75%
Musique d'accompagnement et quelques bruitages.	
JOUABILITE	65%
La difficulté est élevée.	
DUREE DE VIE	50%
Seulement deux circuits... Dommage !	
INTERET	98%
Un jeu riche et passionnant, malheureusement trop court.	



Oh no ! une succession de désastres se sont abattus sur une colonie d'explorateurs de l'espace : ils sont retenus prisonniers par des extra-terrestres. Depuis quelque temps, ces aliens reprogramment des robots pour arrêter la colonisation de l'espace par les hommes et, surtout, pour éliminer toute race humaine.

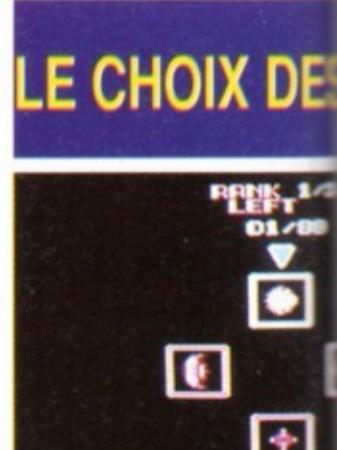
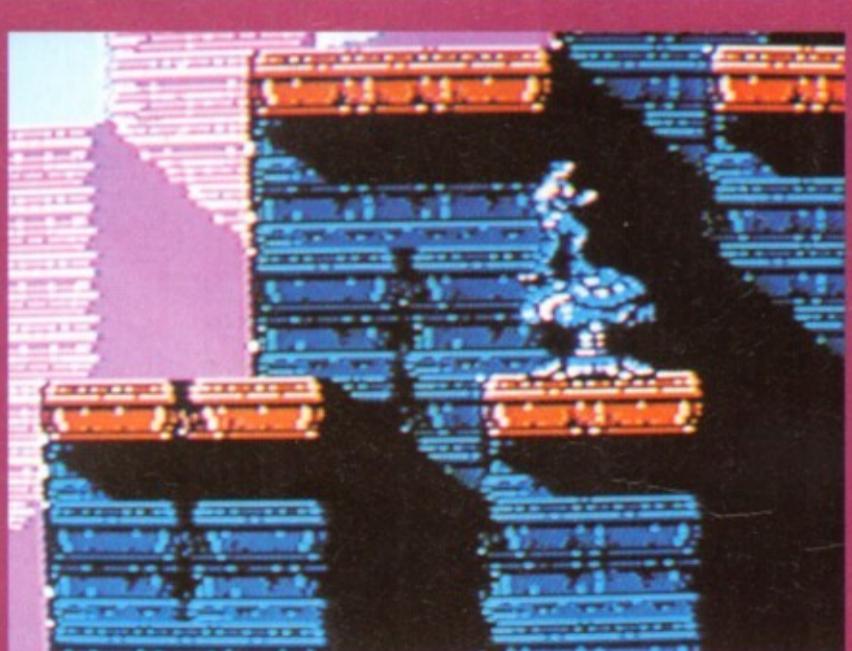
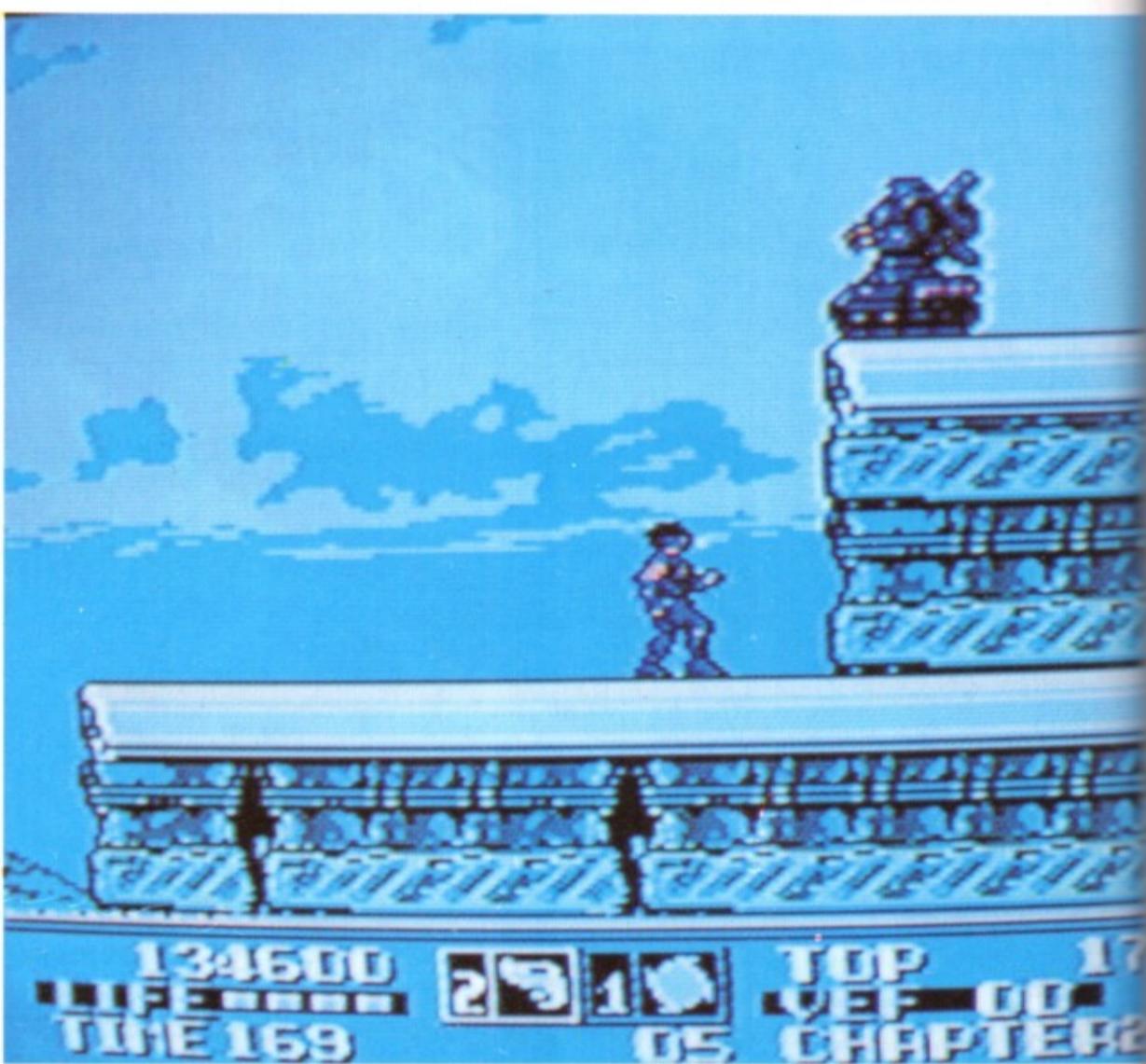
Les autorités terriennes, en apprenant la nouvelle, ont été quelque peu contrariées, pour ne pas dire plus et leurs nombreuses tentatives pour libérer cette colonie humaine ont échoué. Les défenses des robots valent largement l'homme le mieux entraîné. Une seule solution : faire appel au super-héros, vous bien sûr, qui appartenez à l'élite des guerriers, Low-G-Man ! Vous êtes en mesure de vous déplacer dans un milieu à forte pesanteur en faisant des sauts gigantesques et sans jamais souffrir à l'atterrissement. La loi de la gravité selon Newton et sa pomme ne vaut plus grand-chose face à ce héros équipé d'un sac à dos basse gravité. Il faut partir pour remettre dans l'ordre dans la galaxie avant que les robots et leurs maîtres contrôlent la totalité de la galaxie.

COMMENTAIRE



Lorsque j'ai chargé Low-G-Man pour la première fois dans ma NES, j'ai été déçu : des sons grinçants, des graphismes aux couleurs criardes et un scrolling saccadé. Mais, j'ai trouvé que les actions du personnage sont captivantes. Cet intérêt pour le jeu vient du fait que les difficultés des niveaux sont bien dosées. J'ai mis trois quarts d'heure pour terminer le premier niveau, mais ce temps passé n'est pas du tout frustrant. De plus, c'est un plaisir d'essayer toutes les armes et de prendre aux ennemis des icônes d'armes supplémentaires qui augmentent votre puissance de tir. Low-G-Man n'est pas un jeu indispensable, mais si vous avez un peu d'argent à dépenser vous pouvez l'acheter.

LOW



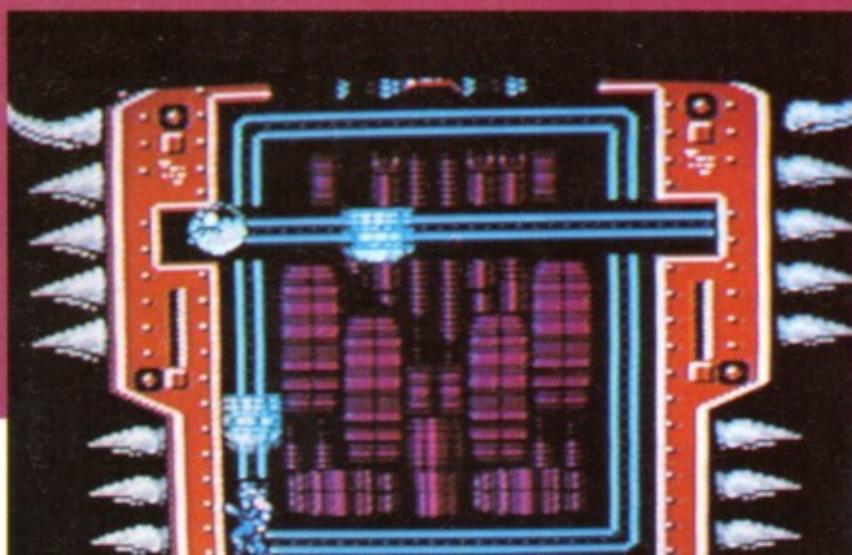
LE CHOIX DES



En appuyant sur la touche manette, l'écran de sélection d'armes apparaît. Si vous réussissez à ramasser, durant le jeu, des icônes d'armes, vous pourrez dans ce magasin une arme à utiliser contre les robots. Boomerangs, mines, bombes et boules de feu sont efficaces pour mettre en fuite les hordes de robots. Chaque arme dispose de trois niveaux de puissance. Pour obtenir la puissance maximale, le joueur ramasse des icônes.

STRUCTURE DE JEU

Chaque niveau est divisé en trois sous-secteurs. Les deux premiers se déroulent dans des paysages au scrolling multidirectionnel avec, à la fin de chaque secteur, un monstre. Ils ne présentent aucune difficulté. Le troisième secteur oppose votre force d'apesanteur à un gardien dont vous venez à bout en détruisant les tourelles protégeant sa tête.



NINTENDO

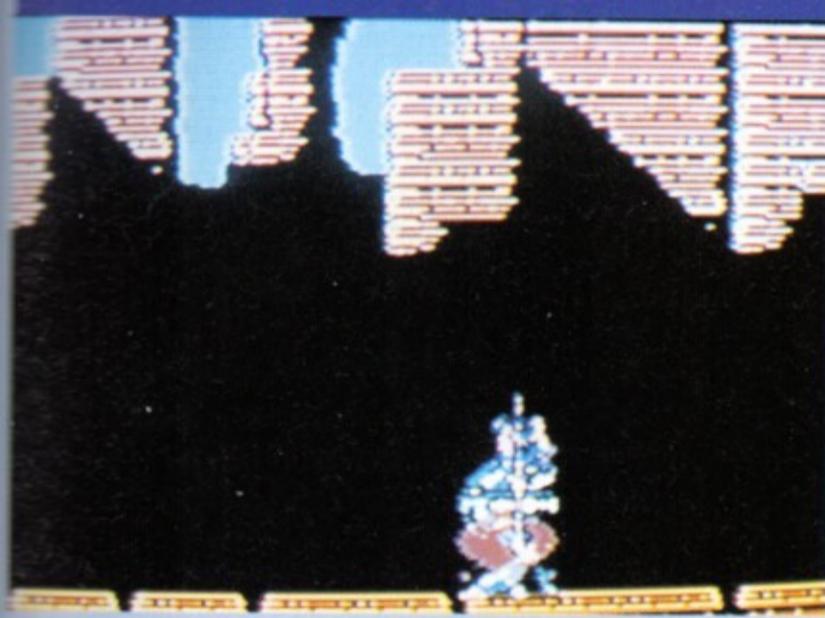
REVIEW



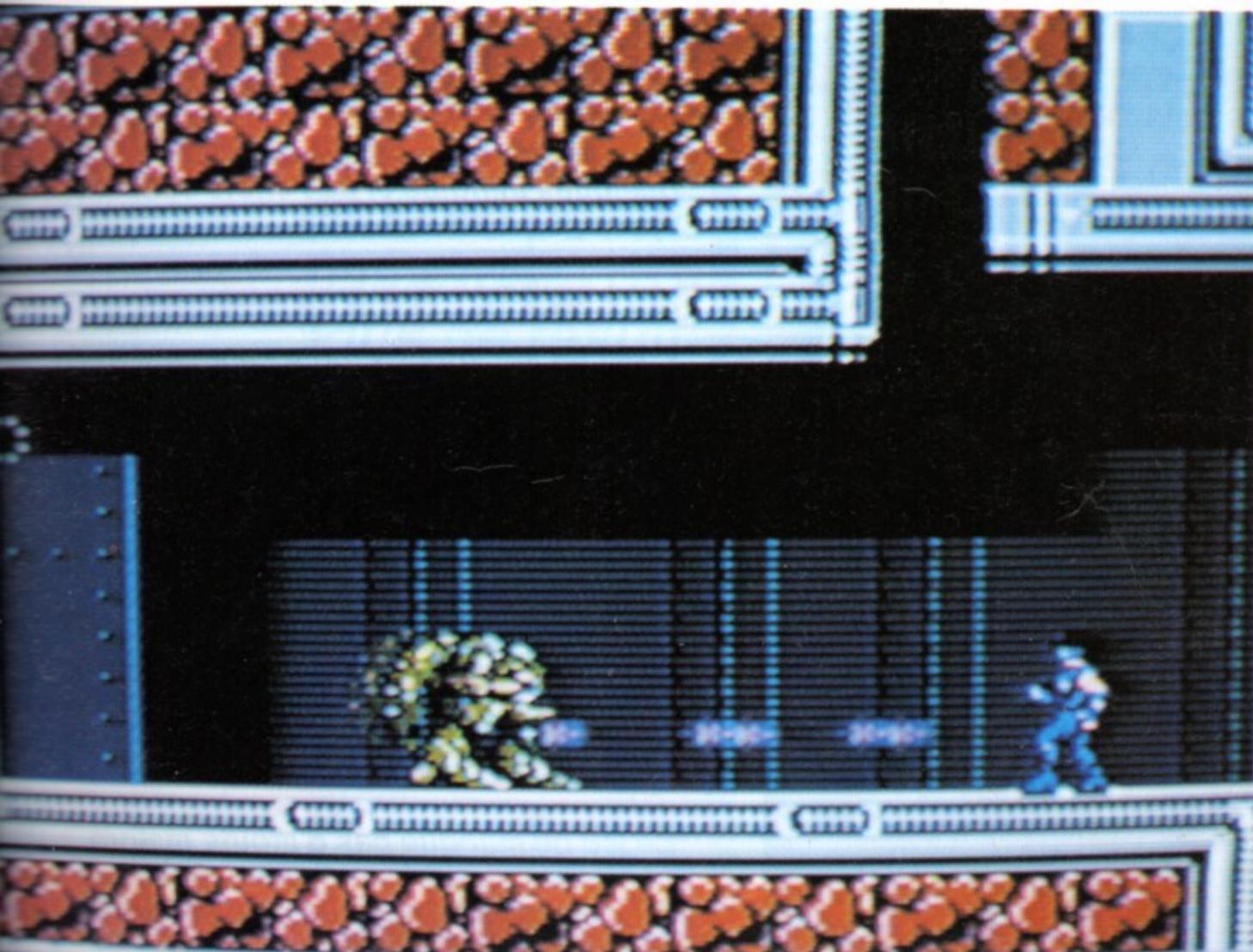
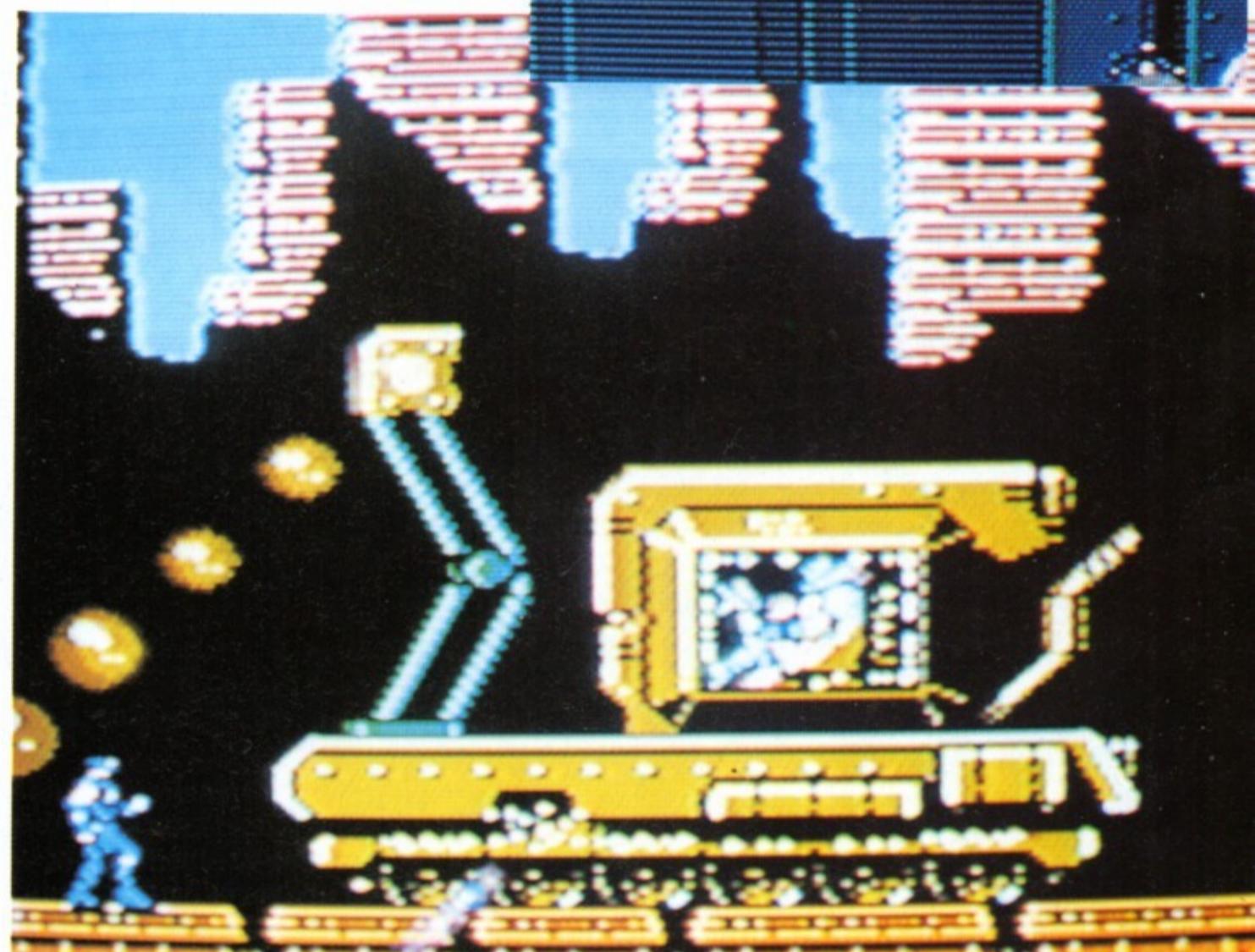
集
牛
守

G-MAN

UNE LANCE QUI
BALANCE...



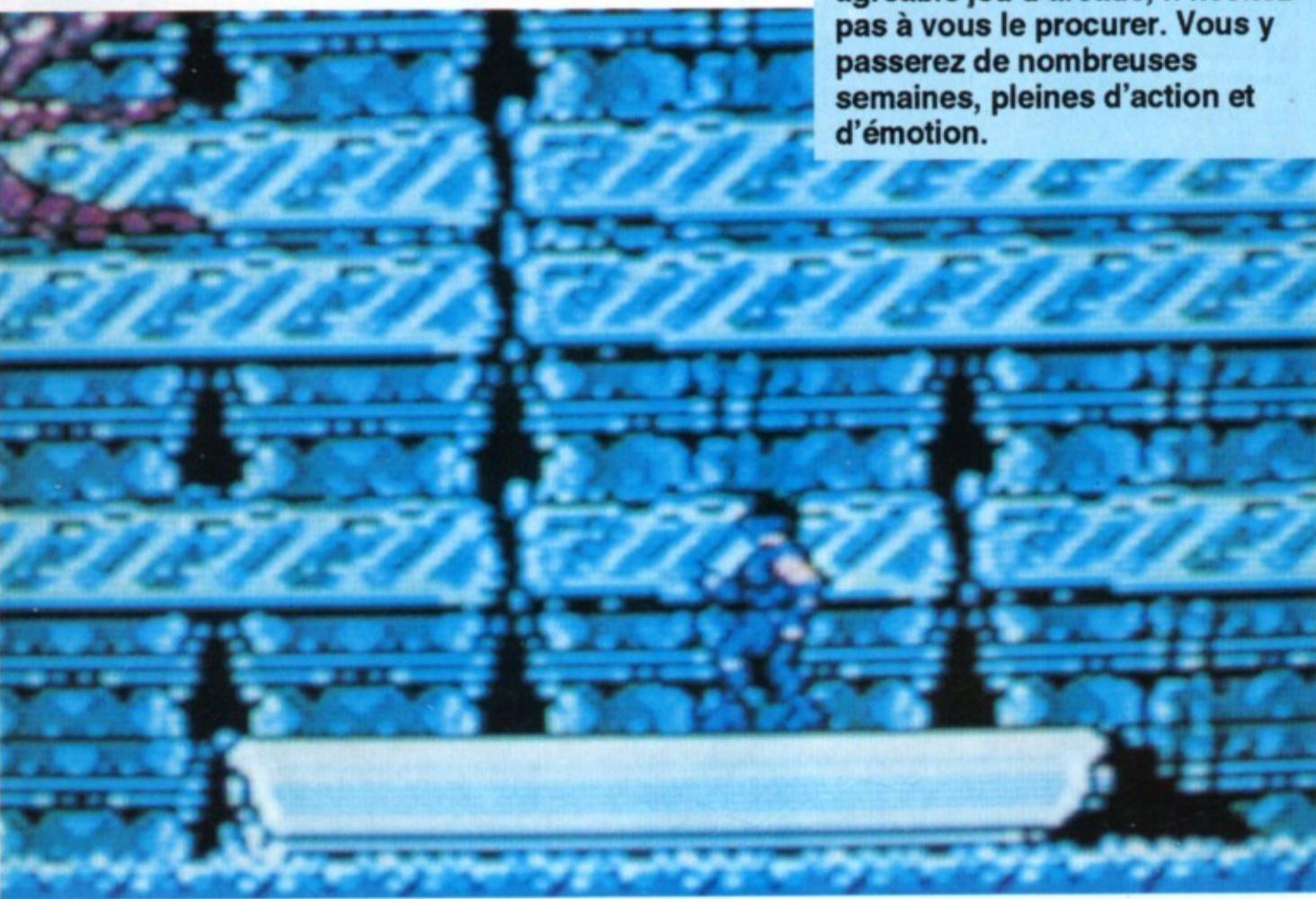
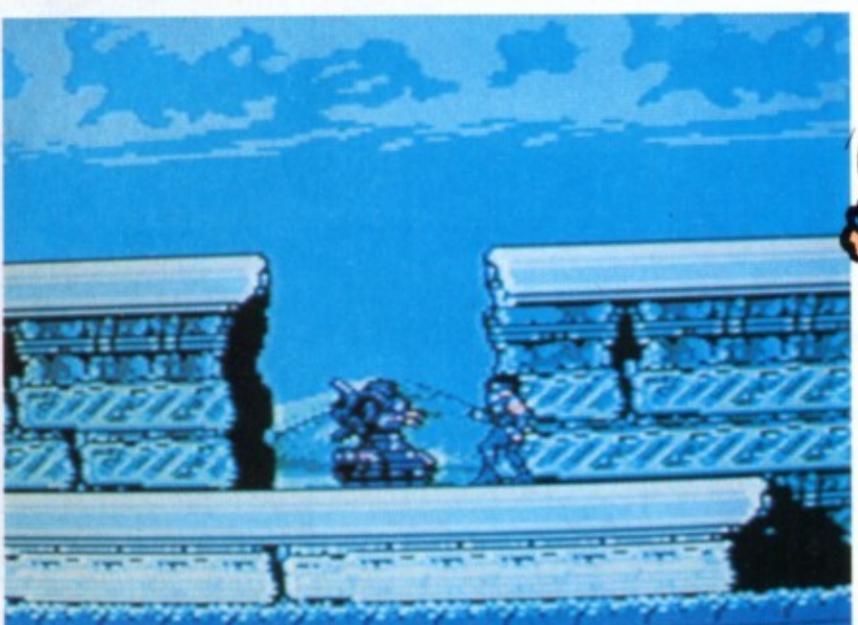
La technique de combat la plus utilisée consiste à se servir de son pistolet électro-magnétique paraly-
sant. Le monstre atteint attend le coup de grâce
sous la forme d'une lance. Le joueur plante son pic
dans le robot. Après plusieurs coups bien placés,
ce dernier explose, laissant à ses pieds un bonus.



LA BALADE DE LOW-G-MAN



Des robots sont à la poursuite de Low-G-Man et cer-
tains se déplacent dans des véhicules. Pour vous en
emparer, il suffit de paralyser l'engin et poignarder le
conducteur. Vous le garderez tant qu'il y aura assez
de carburant et une fois à l'intérieur, vous serez
invincible. Attention, le véhicule subit des pertes de
carburant à chaque fois qu'on lui tire dessus.



UNE RECOLTE FRUCTUEUSE



En détruisant les robots, vous obtenez des icônes qui redonnent de la force à Low-G-Man. Ces bonus vont des points d'énergie pour le héros aux points de puissance des armes. Prenez garde à la potion rouge, elle diminue votre ligne de vie d'une demi-section ! L'icône AGM augmente la hauteur des sauts, votre héros ira plus loin et plus haut...

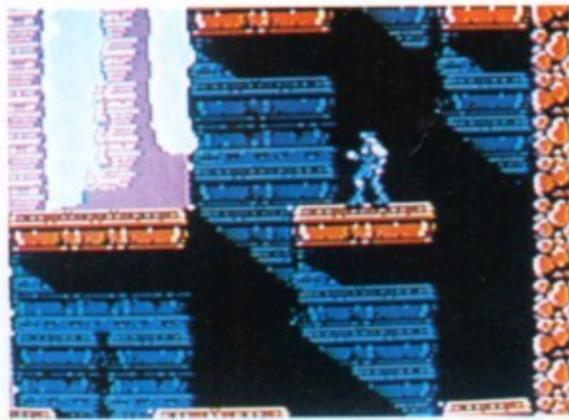
COMMENTAIRE



JULIAN

Bien que Low-G-Man ne montre pas de grandes qualités graphiques et sonores, c'est un jeu très prenant qui vous gardera longtemps en haleine (ce qui m'a obligé à finir très tard ce test !).

L'action est rapide et nerveuse. Elle offre de nombreux challenges, particulièrement quand vous commencez à affronter les terribles monstres de fin de niveau. Si vous recherchez un agréable jeu d'arcade, n'hésitez pas à vous le procurer. Vous y passerez de nombreuses semaines, pleines d'action et d'émotion.



EDITEUR : TAXAN

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON



PRESENTATION

Une très étrange histoire donne le ton d'envoi à l'action. Il y a deux niveaux de difficulté et un système de mot de passe.

GRAPHISME

Les graphismes ne sont pas vraiment géniaux. Leurs couleurs agressent le joueur.

BANDE-SON

Une musique qui saoule au bout de quelques minutes et des effets sonores éparpillés à travers le jeu.

JOUABILITE

C'est un jeu somme toute captivant avec un bon dosage des difficultés.

DUREE DE VIE

Arriver à la fin d'un niveau demande un très bon entraînement et cela ne se fait pas en une heure !

INTERET

Le jeu ne manque pas d'atouts mais une réalisation très moyenne. Ses nombreux bonus et nouvelles armes ne suffisent pas à faire oublier son intérêt.

3615 NOUVEAU TCPLUS

**Vous aimez CONSOLES+,
retrouvez-nous sur le nouveau
code 3615 TCPLUS.**

*Plus de dialogues entre passionés de consoles.
Plus de Forum pour les réponses à vos questions
techniques.
Plus de détails sur la fabrication de votre journal au
courrier des lecteurs.
Plus de tips pour vos jeux favoris.
Plus d'infos sur le monde des consoles.
Plus de petites annonces pour tout vendre, acheter,
échanger.
Plus de résultats des meilleures ventes de jeux.
Plus de jeux pour gagner plus de cadeaux.*

**Le 3615 code TCPLUS vous souhaite
à tous une bonne année 92.**

SEGA



REVIEW

29
G
LOC

La guerre est déclenchée. Pilote de l'Air Force, vous êtes en première ligne. Vous devez réduire à néant les lignes ennemis en détruisant leurs machines de guerre. Bien évidemment, chaque mission réussie vous fera bien voir de vos supérieurs et vous donnera une chance de monter en grade. La chose qui compte le plus pour vous, c'est de rentrer indemne. G-Loc est un shoot-them-up en 3D vu du cockpit. Le joueur utilise des missiles et des canons contre les forces ennemis. A chaque destruction de véhicules et embarcations adverses, vous êtes crédité de points qui vous servent à acheter de nouvelles armes entre chaque mission. En outre, ils sont indispensables pour obtenir des décos. Avec 160 points vous atteignez le nirvana des récompenses et serez considéré comme le héros qui a mis fin à la guerre.

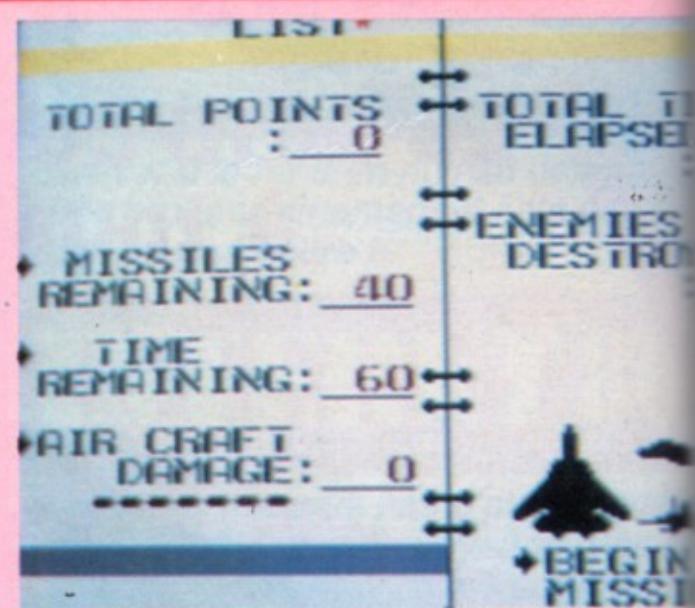


ATTAQUE PAR DERRIÈRE

Certains des avions adverses se déplacent furtivement et vous attaquent par derrière. Si cela vous arrive, l'action change de côté. Vous devez partir en spirale et faire de nombreuses acrobaties pour éviter le barrage de feu et les missiles qui s'abattent sur vous.

FEUILLE DE ROUTE

Entre chaque mission une carte d'information s'affiche à l'écran. Elle résume les résultats de la mission terminée et détaille vos prochains objectifs à atteindre. Il est possible d'acheter plus de missiles, du temps supplémentaire et d'effectuer les réparations de votre engin. Un avion abattu équivaut à un missile en plus, à dix secondes supplémentaires ou à une simple réparation.



SEGA

REVIEW



セガ
Sega

COMMENTAIRE



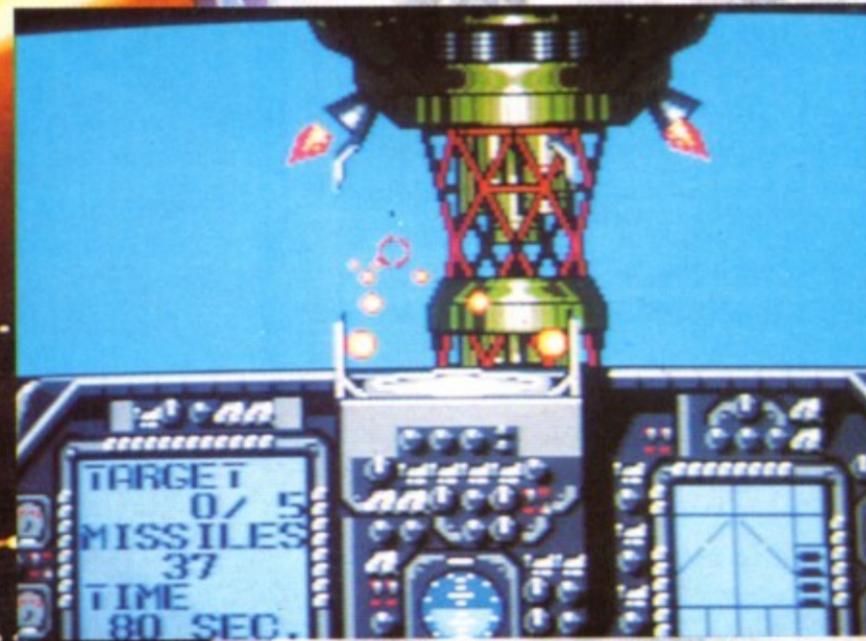
Faire tenir un tel programme d'arcade à l'intérieur d'une Master System était un projet ambitieux, pour ne pas dire plus. Aussi étonnant que cela puisse paraître, Sega a parfaitement réussi. Les graphismes sont "propres" et nets. Malgré un léger flottement de certains sprites, l'animation en 3D est rapide et convaincante. Le son n'est pas très fort et certains airs sont inaudibles. Le point fort de ce jeu vient de la variété des

missions et des briefings très détaillés. Par rapport à Top Gun II sur Nintendo, je trouve que G-Loc est plus riche et passionnant. Le système des points est une idée originale. Cela donne un aspect stratégique à la partie. L'action est rapide et "violente". Elle offre un challenge passionnant qui rend le joueur accroché au jeu. Sans nul doute, il s'agit du meilleur shoot-them-up 3D sur Master System.

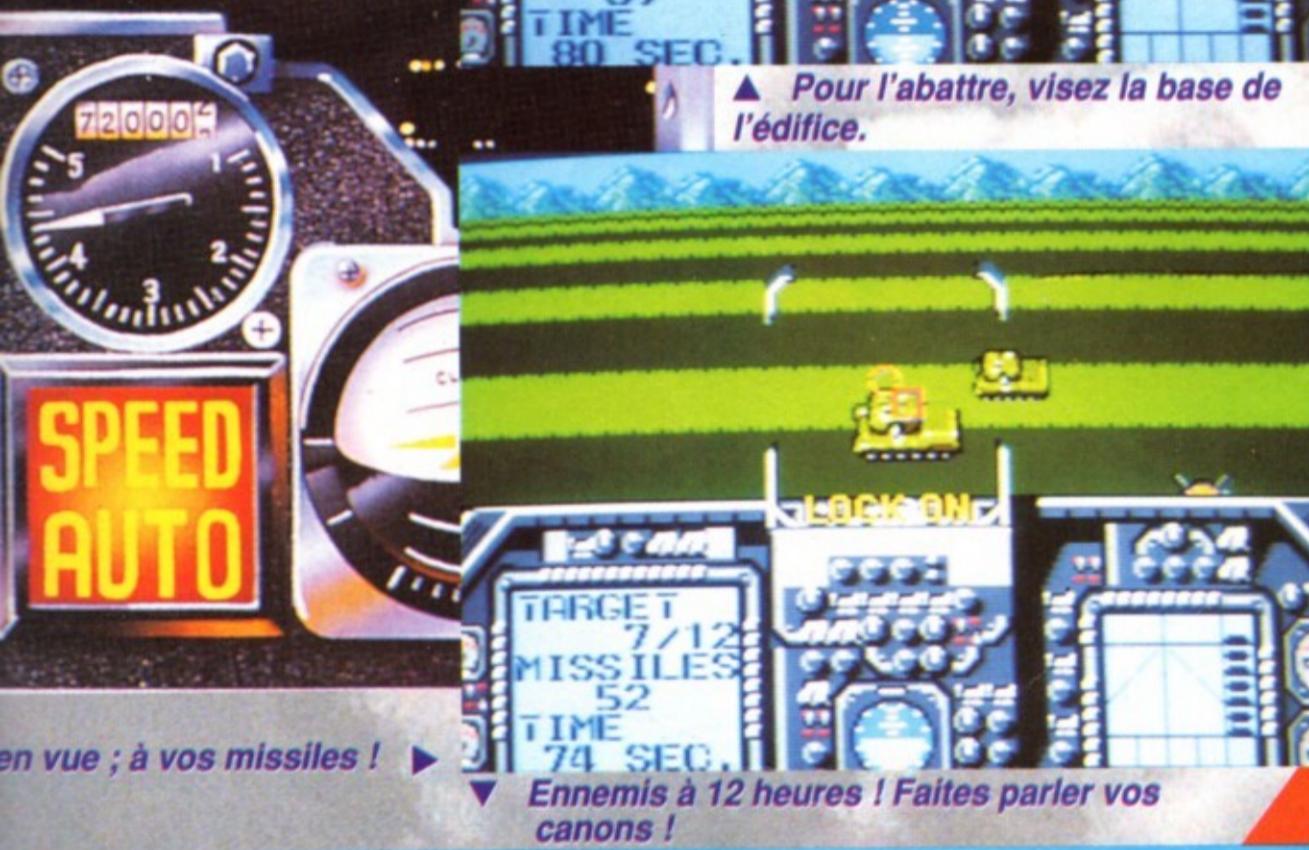
RAD



▲ Admirez le boss de fin de niveau.



▲ Pour l'abattre, visez la base de l'édifice.



en vue ; à vos missiles !

▼ Ennemis à 12 heures ! Faites parler vos canons !



ARCADE SHOT





L'ARCADE A 360°

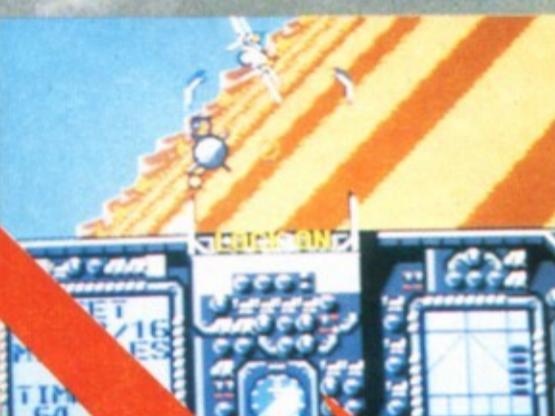
La plus grande conversion arcade de G-Loc a pour nom R 360. C'est une cabine ronde dans laquelle le joueur prend place. Elle est capable de tourner sur 360 degrés (d'où son nom) dans quatre directions différentes. Bien évidemment c'est le joueur qui pilote son avion à l'écran. C'est vraiment une superbe machine, dont malheureusement le prix est très élevé.



RICH

Je dois admettre que j'ai été agréablement surpris par G-Loc. Il est pourtant vrai que les graphismes sont très moyens et le son est sans "relief", mais l'intérêt du jeu n'en souffre pas. Ce shoot-them-up est assez agréable. Frissons et acrobaties assurés ! Mon plus grand regret vient du fait qu'il est très difficile d'éviter les missiles adverses, même si je fais tout pour anticiper leurs tirs en détruisant le plus grand nombre d'ennemis. Mais ils apparaissent devant vous si soudainement qu'il faut être très fort pour ne pas s'en prendre un en pleine face. Les niveaux ne sont pas assez différents les uns des autres. Il semble qu'il suffit de tirer sur tout ce qui bouge sans qu'il y ait besoin de mettre au point la moindre tactique. Le jeu a ainsi ses limites. G-Loc n'est pas un shoot-them-up qu'il faut obligatoirement acheter, cependant face à d'autres simulations de combat aérien comme Top Gun II sur NES de Afterburner, il est loin d'être ridicule.

Prenez garde aux missiles ennemis. ▼



▲ Tir précis des canons.

ARCADE SHOT



EDITEUR : SEG

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

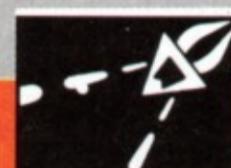
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE :

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION

Pas beaucoup d'options mais de belles présentations d'écrans et de menus.

GRAPHISME

Les sprites sont bien réalisés et l'animation est fluide.

BANDE-SON

Des sons affreux et des effets sonores qui n'apportent rien au jeu.

JOUABILITE

C'est un jeu très agréable et passionnant avec un côté stratégique qui l'action d'être trop répétitive.

DUREE DE VIE

Des tas de missions qui vont vous décoller.

INTERET 7/10

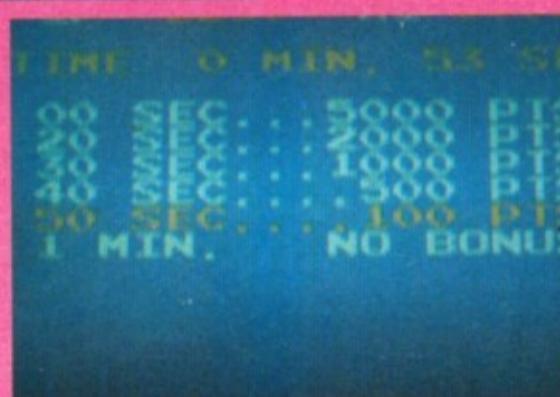
Un bon jeu sur Master System pour les chasseurs en herbe.



La peur !

Au début de chaque niveau, Pengo est isolé au milieu des labyrinthes de Tattix, tandis que les sno-bees entrent très rapidement en action. Repérez les œufs qui clignotent et cassez-les avant qu'ils n'éclosent : vous accélérez ainsi l'extermination des sno-bees et améliorez votre bonus temps.

D'intéressants bonus temps à condition d'être extrêmement rapide !



À u pays des glaces, les pengos, adorables petites créatures des neiges, sont menacés par les sno-bees, monstres qui dévorent tout sur leur passage. Rien ne leur résiste dans ce labyrinthe infernal ! A vous d'aider les pengos à survivre dans ce continent hostile : bombardez les sno-bees avec des blocs de glace ou assommez-les contre les murs pour les tuer, découvrez et cassez leurs œufs pour les empêcher de se multiplier !

Il vous faudra être très agile et très rapide pour parcourir les 64 niveaux avec quatre pengos seulement. En atteignant les 30 000 points, vous pouvez certes gagner un pingo supplémentaire. Un bonus spécial vous est également accordé si, tout en évitant les sno-bees, vous parvenez à aligner côté à côté les trois blocs de diamant. Mais plus vous avancez dans le jeu, plus les sno-bees et leurs œufs sont nombreux, plus ils se reproduisent et se déplacent rapidement, et plus il vous est difficile de les éviter dans un labyrinthe qui ne cesse de se compliquer. Si vous les frôlez de trop près ou si vous êtes cerné, vous n'avez hélas aucune possibilité d'échapper à leur grande bouche vorace !

Pengo



COMMENTAIRE



Les pengos sont très mignons et ils m'ont totalement séduite ! La réalisation d'ensemble de ce jeu un peu répétitif est tout à fait correcte, avec des animations assez

détailées et de bons petits bruitages. Attention, Pengo ne se déplace pas toujours aussi vite que ses adversaires. Mais une fois que vous maîtrisez l'art de massacrer plusieurs sno-bees en même temps, vous passez rapidement aux différents niveaux : les sno-bees grouillent partout et vous n'aurez de cesse de vous en débarrasser ! Rien de révolutionnaire, mais un petit jeu sympa et très prenant.

CALAMITY JANE



Broommm !

Une arme très efficace : faites trembler les murs pour assommer les sno-bees qui deviennent alors une proie facile. Ne restez pourtant pas trop près d'eux, ils auront le temps de vous avaler avant d'être devenus totalement inoffensifs.



Un pingo en bien mauvaise posture !



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	70%
GRAPHISME	75%
ANIMATION	62%
BANDE-SON	60%
JOUABILITE	75%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	75%



CARTOUCHE



En l'an 1149, le roi d'Angleterre vient de mourir. Le pays est en proie à une lutte sans merci pour la conquête du trône. Vous incarnez un des six chevaliers qui ambitionnent de monter sur le trône. Il vous faudra avoir toutes les compétences d'un meneur d'hommes. A la tête de votre armée vous menez des raids contre les autres châteaux. Vous aurez à soutenir des sièges, envahir des territoires et participer à des tournois afin d'accélérer la chute de vos adversaires. En premier lieu, vous levez une armée, achetez des catapultes et définissez une stratégie pour mener à bien vos conquêtes des régions ennemis tout en préservant la vôtre. Trois fois dans le jeu, vous pouvez faire appel au célèbre Robin des Bois, qui se fera un plaisir de vous venir en aide. Grâce à son adresse et à ses ruses, il combattra efficacement les ennemis qui vous font face. Pour triompher et devenir roi (ou reine), vous devez être un fin stratège et courageux lors des combats. Mais soyez prudent, car seul le meilleur aura le droit à la couronne.

EN AVANT POUR LA CONQUETE

Vous recrutez vos hommes en achetant les soldats à pied ou les cavaliers dont le coût est beaucoup plus élevé. Vous choisissez le territoire à envahir et, après une marche rapide vers la région choisie, vos troupes atteignent les murs du château. Là il faut mettre en place les catapultes et s'en servir car c'est avec elles que vous causerez le plus de dégâts. La bataille finale se déroule entre les soldats restant en vie.



NINTENDO REVIEW



Defender of the Crown

EDITEUR : PALCOM
PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MEDIocre

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 68%

De nombreux écrans de présentation, intermédiaires et statiques.

GRAPHISME 62%

Graphismes moyens, sprites acceptables mais décors pauvres.

BANDE-SON 68%

Effets sonores et musiques sans effets.

JOUABILITE 55%

La simplicité du jeu vous permet de vous y plonger sans grande difficulté...

DUREE DE VIE 50%

...mais cela n'empêche pas que la partie soit difficile à terminer.

INTERET 54%

Une cartouche intéressante et originale mais dont les défauts sont trop nombreux pour devenir un grand jeu.

COMMENTAIRE

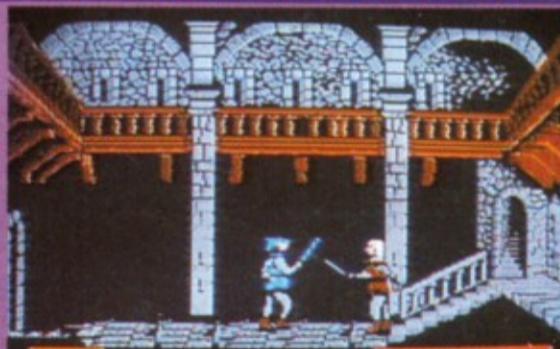
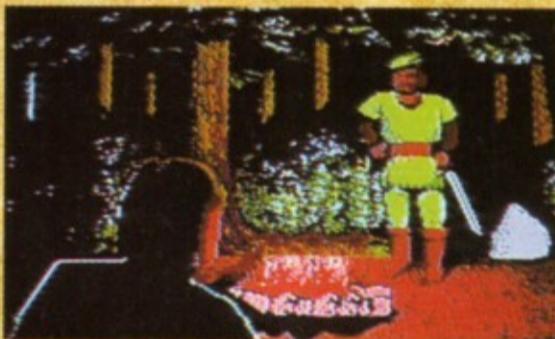


Bien que *Defender of the Crown* soit très agréable à jouer, vous souhaitez plus qu'il ne vous offre. Les écrans style arcade sont jolis et la partie stratégique est assez simple pour que l'on puisse prendre

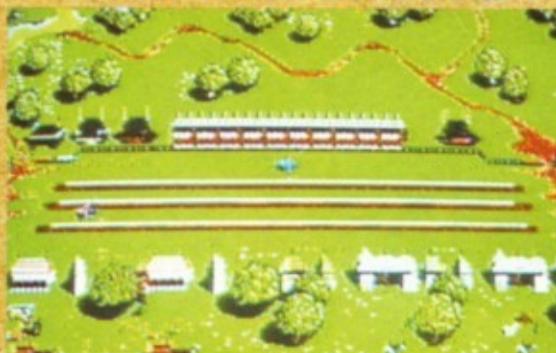
JULIAN

du plaisir. Malgré cela il vous faudra beaucoup d'entraînement pour parvenir à triompher des scènes de joutes à cheval et même des duels à l'épée. Le jeu offre un challenge intéressant. Les séquences d'arcade et la complexité de certains éléments stratégiques lui donnent un réel intérêt, mais cela ne suffit pas pour en faire un très grand jeu sur consoles.

▲ *Robin des Bois vous vient en aide...*



LES JOUTES DU TEMPS JADIS



Participer à un tournoi est un moyen pour gagner. Tout ce que vous avez à faire est de vous battre contre trois adversaires les uns après les autres. La lance tendue, vous vous élancez vers eux sur votre fier destrier...

COMMENTAIRE

Defender of the Crown fut tout d'abord un jeu sur micro avant d'être adapté sur console. Les graphismes étaient alors assez spectaculaires tandis que la jouabilité laissait à désirer. Malheureusement, lors de la conversion, des défauts sont apparus. Bien que les bases sur lesquelles repose le jeu soient bonnes, la réalisation est décevante. Est-ce davantage un jeu d'arcade ou de stratégie ? Ces deux styles de jeu ne sont pas, à mon sens, assez développés. Les scènes d'arcade sont trop lentes et les mouvements limités, tandis que la partie stratégique est trop simple et fait souvent appel au hasard. La réalisation peu soignée gâche le plaisir.

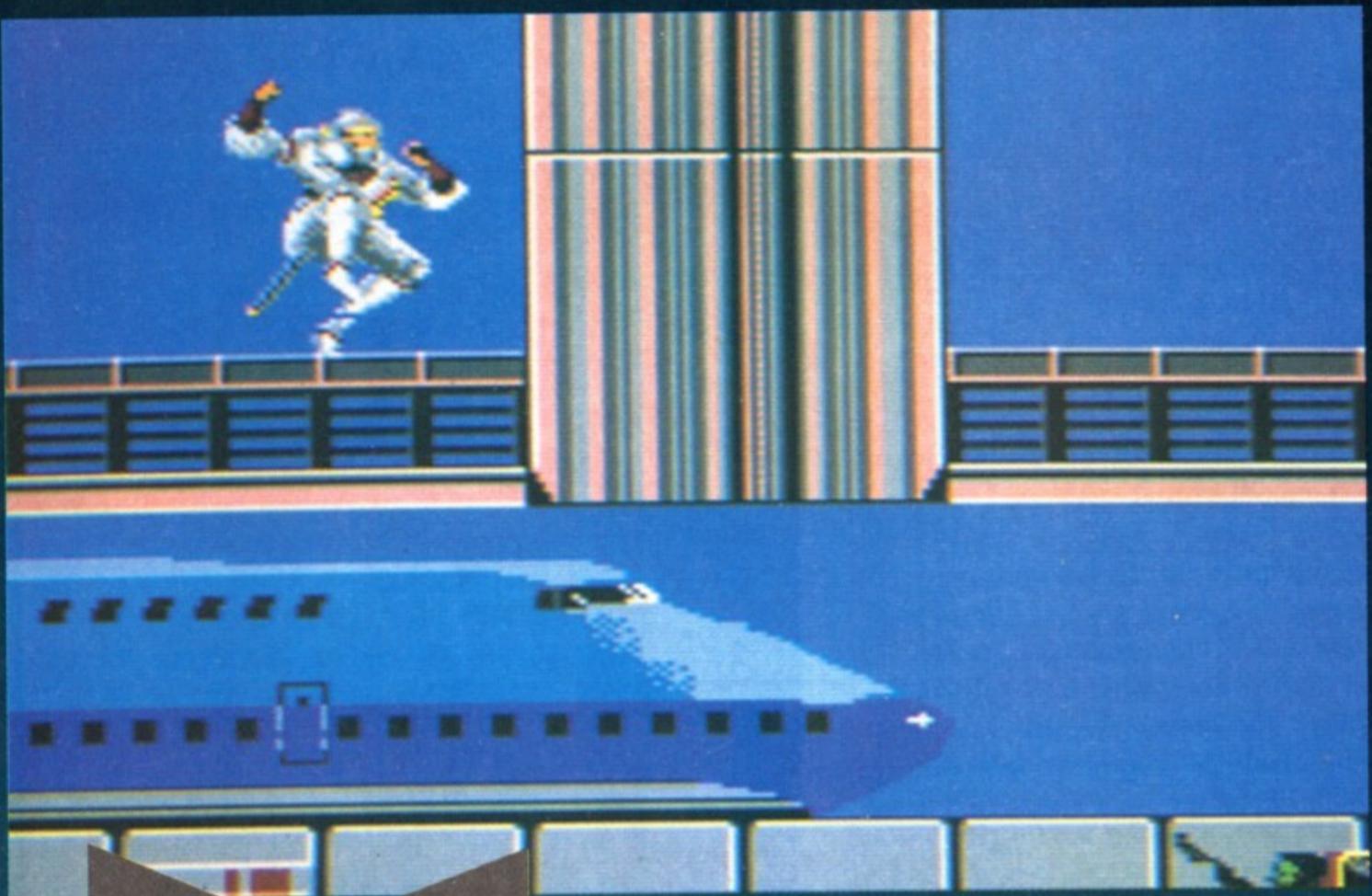
RAD

scènes d'arcade sont trop lentes et les mouvements limités, tandis que la partie stratégique est trop simple et fait souvent appel au hasard. La réalisation peu soignée gâche le plaisir.

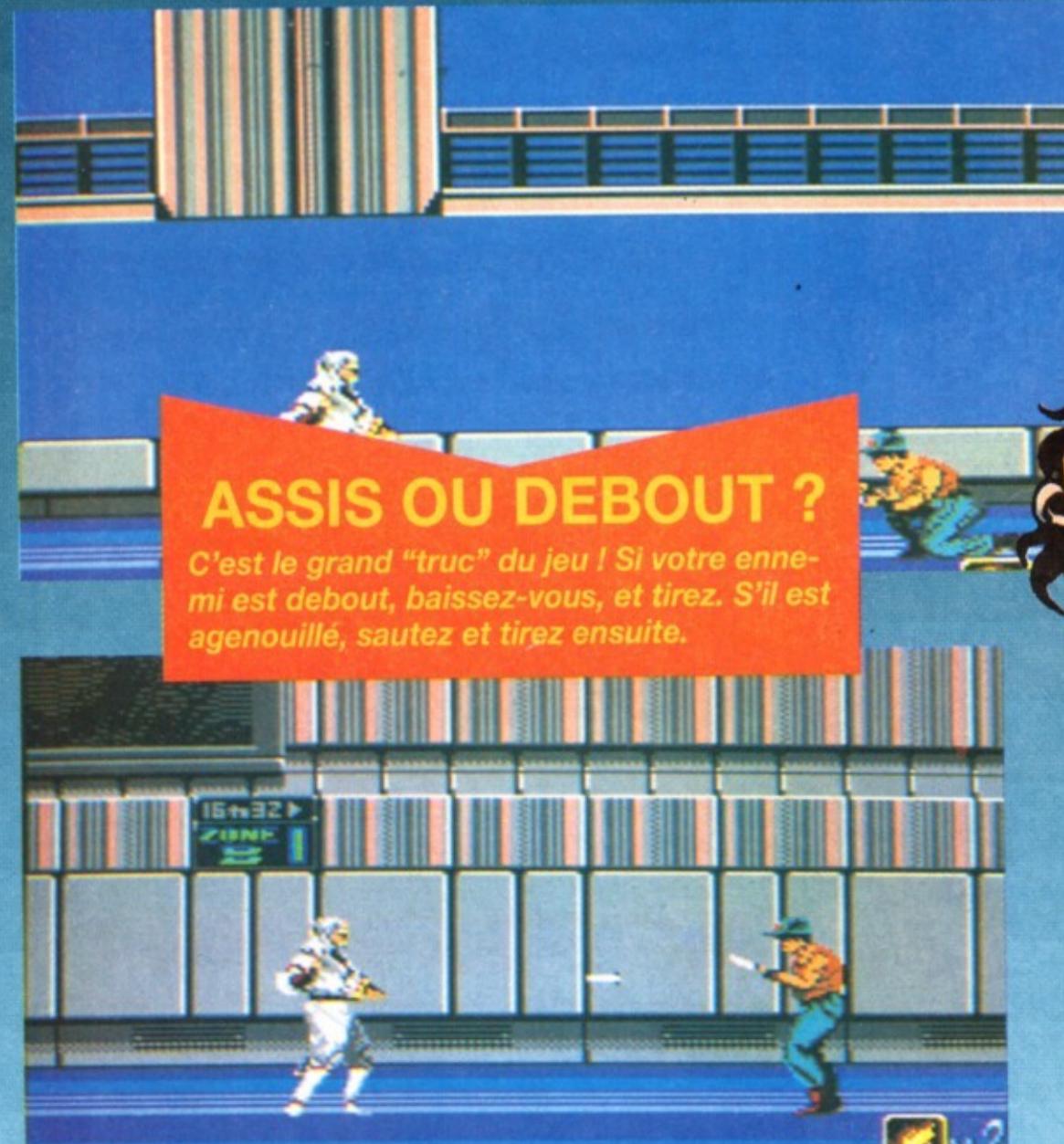




REVIEW



Dans l'aéroport... Sur fond de Boeing 747, le ninja effectue un joli saut. Mais il est seul...

**ASSIS OU DEBOUT ?**

C'est le grand "truc" du jeu ! Si votre ennemi est debout, baissez-vous, et tirez. S'il est agenouillé, sautez et tirez ensuite.

SHADOW DANCER

COMMENTAIRE**EL NIONIO**

Testerai-je donc toute ma vie des combats sur écran déroulant à scrolling horizontal ? Dancer n'apporte rien de nouveau à ce genre éculé. Suite à une ancienne attaque d'hémisphère, notre héros a bien du mal à effectuer ses quelques mouvements primaires ; disons même qu'il n'a pas toute souplesse. Par chance, ses ennemis ont été victimes de ce fléau, véritable épidémie de personnages de médiocres beat-them-all. Seul l'alter-ego du ninja conserve quelques-unes de ses lentes motrices. Dans ce monde de semi-paralysie, pétrifiés dans des décors inertes qu'animent un scrolling laborieux, l'ennui naît dès le premier niveau. Il se transforme peu à peu en colère quand on comprend que la mission est quasiment impossible tant le ninja est faible : un coup de poing suffit à l'abattre ! On recommence alors inlassablement ces tâches monotones et sans intérêt, jusqu'à l'épuisement final, qui précède la défaite du personnage.

COMMENTAIRE



Shadow Dancer restera à jamais dans l'ombre ! Aucune innovation, aucun exploit graphique, presque pas d'animation, une bande-son proche d'un silence pesant, une jouabilité qui pâtit d'une difficulté excessive de la mission, une durée de vie raccourcie à l'extrême par des niveaux tristes et décourageants, et un intérêt affreusement limité : le bilan est sombre ! Au chapitre des satisfactions, je note juste les armes spéciales (chien, tornade, bouddha), originales et bien réalisées, et des boss de fin de niveau tout à fait honnables... Mais quel programmeur criminel a eu l'idée de ne donner qu'une seule vie au ninja ?

ROCKET

difficulté excessive de la mission, une durée de vie raccourcie à l'extrême par des niveaux tristes et décourageants, et un intérêt affreusement limité : le bilan est sombre ! Au chapitre des satisfactions, je note juste les armes spéciales (chien, tornade, bouddha), originales et bien réalisées, et des boss de fin de niveau tout à fait honnables... Mais quel programmeur criminel a eu l'idée de ne donner qu'une seule vie au ninja ?

ER

Un boss de fin de niveau. Graphiquement, c'est très réussi.



Un dernier terroriste garde l'accès 16 aux pistes.

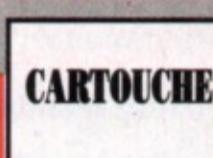


■ Vision globale de l'aéroport. Le trajet du ninja est tracé en vert.

Un terroriste en embuscade au premier étage. Evitez de sauter, c'est la mort assurée ! ▼

SEGA

REVIEW

**EDITEUR : SEGA****PRIX : C****DISPONIBILITE : OUI****DIFFICULTE : TROP DIFFICILE****NOMBRE DE VIES : 3****OPTION CONTINUE : -****NIVEAUX DE DIFFICULTE : -****CONTROLE : LABORIEUX**

PRESENTATION 36%

Quelle présentation ? A la rigueur, la vue aérienne de l'aéroport, la navette...

GRAPHISME 48%

Les sprites ne sont pas mal dessinés. Mais aucune imagination et des décors d'une rare indigence.

ANIMATION 37%

Le ninja et ses ennemis ont été frappés par un mal terrible qui les a laissés à demi infirmes. C'est pathétique.

BANDE-SON 48%

Bruitages nuls. La musiquette n'est pas catastrophique.

JOUABILITE 14%

Le ninja devrait être mis à la retraite, et vite ! Visiblement, il ne tient plus le choc.

DUREE DE VIE 22%

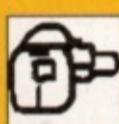
Cartouche frappée d'un mal incurable : l'ennui.

INTERET 21%

Une cartouche très faible. N'accusez pas les 8 bits de la Master System, on peut faire des merveilles avec !

Deux agents militaires (un homme et une femme) ont pour mission de pénétrer à l'intérieur d'une forteresse gardée par des soldats ennemis. Les quatre zones à explorer se présentent sous la forme de labyrinthes. Dans la plupart des cas, pour passer d'une salle à l'autre, il faut récupérer des clés, tirer sur les portes ou encore tuer les ennemis. Les deux héros ont leurs caractéristiques propres. L'homme, spécialiste des armes, est le seul à pouvoir se servir des armes spéciales ramassées lors des combats. Même si la femme a la possibilité de tirer avec son arme, elle est surtout "faite" pour sauter par-dessus certains obstacles. Ainsi donc, il faut sans cesse choisir entre ces deux combattants lorsque se présente une situation périlleuse. Le joueur ne commande qu'un personnage à la fois. Mais, à tout moment, il peut changer de partenaire. En cas de coup dur, la mort d'un des deux agents, l'aventure continue. Pas de panique, des bonus d'énergie peuvent redonner vie à celui qui est mort. Plus vous vous enfoncez au cœur de la forteresse, plus les pièges sont ardus : commandes inversées, salles obscures, téléporteurs qui vous renvoient au début du niveau. Les ennemis, quant à eux, sont de plus en plus résistants et visent avec davantage de précision. Les monstres de fin de niveau ne sont accessibles que lorsque le joueur a examiné toutes les salles.

BONUS et ARMES SPECIALES



double la puissance de feu de votre arme.



redonne des munitions à votre arme spéciale.



trois tirs pour un seul coup !



les balles vont dans trois directions.



grenade à main.



lance-flammes redoutable, réservé à l'homme.



redonne un maximum de points d'énergie.



une barre de santé et ça repart !



clé pour ouvrir certaines portes.



surprise ! Bonne ou mauvaise ?

COMMENTAIRE



Ah quel dommage qu'il n'y ait que quatre niveaux dans ce superbe jeu d'action ! Même si la difficulté est progressive, on arrive en quelques heures à la fin du jeu. C'est en fait le seul reproche que l'on puisse faire car, pour le reste, c'est excellent. Les combats sont d'autant plus passionnants qu'il est possible de choisir son personnage. Les bonus et armes spéciales sont nombreux mais pas systématiques. Si vous revenez dans certaines salles, il faudra de nouveau combattre les mêmes monstres. Ainsi cela vous oblige à rester concentré sur le chemin à suivre. Fortified Zone ne manque pas d'atouts ni d'originalité.

AXEL

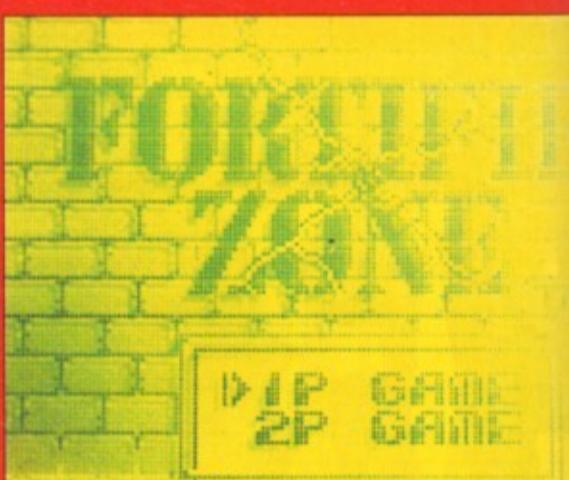
Ne vous croyez pas à l'abri des tirs ennemis en vous cachant derrière cette minuscule haie...

FORTIFIED ZONE

HOMME OU FEMME

A vous de choisir votre héros. Lorsque des deux joueurs à la santé chancelante, son compagnon peut lui redonner des points d'énergie. C'est vraiment un jeu d'équipe, où l'on se serre les coudes pour triompher.

Cette option à deux joueurs relance le jeu, à condition, bien sûr, d'être équipé d'une deuxième Game Boy et d'un câble Game Link...



JALECO PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION

Carte, option vies continues infinies, pass...

GRAPHISME

On peut regretter que tous les décors se ressem...

ANIMATION

Déplacements souples et scrolling réussis...

BANDE-SON

Une option "Sound" à écouter sans faute...

JOUABILITE

Tout est fait pour le plus grand confort du joueur...

DUREE DE VIE

Grande tristesse : un petit week-end suffit à terminer...

INTERET

Un jeu captivant et très bien réalisé. A ne pas manquer...

1-2

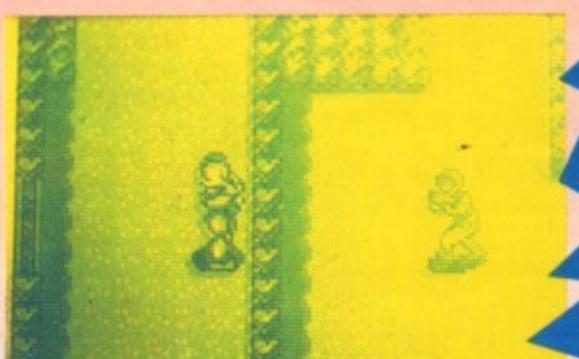
JOUEURS



CART...



La carte stylisée des différentes zones est une aide précieuse. A tout moment, grâce au bouton "select", vous pouvez examiner votre progression.



REVIEW



The Viking Child

Un champ de ruines et de désolation ! Brian le Viking évolue dans ce décor uniquement dans le premier niveau. Les champignons ne sont pas comestibles. Soit vous sautez par-dessus, soit vous les taillez en petits morceaux. Parfois ils ont des réactions agressives et vous sautent dessus.

○ la caverne d'Ali Baba ○



○ Chaque magasin a ses particularités. Si vous voulez refaire le plein d'énergie, il faut acheter un cœur. Il n'y a qu'ici que vous en trouverez ! Il faut parfois revenir sur ses pas pour s'équiper. ○



○ La carte des lieux à explorer. Après les ruines, le château. ○

COMMENTAIRE



Viking Child est un jeu de plates-formes qui ne casse pas des briques ! L'action se limite à quelques coups d'épée qui deviennent à la longue lasants et systématiques. De plus, il est frustrant de voir votre adversaire vous causer de sérieux dégâts alors que vous le pourfendez de votre arme. A ce niveau, le dosage de la difficulté n'est pas terrible ! Autre reproche, la manipulation des commandes est loin d'être évidente : avant d'utiliser les armes précédemment achetées, il faut les sélectionner avec la touche "option 2" et les activer avec le bouton "option 1". Le bouton A ne sert que pour le combat à l'épée. Difficile d'être efficace dans ce cas-là ! La réalisation est moyenne. En revanche, le changement de scrolling, horizontal ou vertical selon les niveaux, est intéressant. Mais Viking Child est loin de révolutionner le genre...

AXEL

trant de voir votre adversaire vous causer de sérieux dégâts alors que vous le pourfendez de votre arme. A ce niveau, le dosage de la difficulté n'est pas terrible ! Autre reproche, la manipulation des commandes est loin d'être évidente : avant d'utiliser les armes précédemment achetées, il faut les sélectionner avec la touche "option 2" et les activer avec le bouton "option 1". Le bouton A ne sert que pour le combat à l'épée. Difficile d'être efficace dans ce cas-là ! La réalisation est moyenne. En revanche, le changement de scrolling, horizontal ou vertical selon les niveaux, est intéressant. Mais Viking Child est loin de révolutionner le genre...

REVIEW

Trop jeune pour écumer les mers du Nord et trop vieux pour rester dans les "jupes" de sa mère, cet enfant viking passe le plus clair de son temps à parcourir les environs de son village. C'est en revenant de l'une de ses promenades qu'il découvre, avec horreur, le pouvoir maléfique du dieu des Ténèbres : maisons détruites, village en ruine, et surtout, disparition des habitants et de sa famille. N'écoutant que son courage et surtout Odin le prophète descendu sur son arc-en-ciel, Brian part délivrer sa famille. Il devra traverser de nombreux paysages et se battre contre les forces du mal, aussi laides et méchantes les unes que les autres. Pour chaque combat victorieux, Brian ramasse soit des pierres précieuses soit de l'argent. Ces pièces de monnaie servent à acheter dans les différentes boutiques (deux à trois par niveau) des armes plus puissantes comme les éclairs et les boules de feu, les bombes et aussi des cœurs qui lui redonnent de l'énergie. Et il en aura besoin ! Chaque fois qu'un adversaire le touche, il perd une moitié de cœur et recule de plusieurs mètres. Un ennemi plus coriace que les autres garde la clé qui permettra de passer au niveau suivant. C'est surtout à cette occasion qu'il faut utiliser les armes supplémentaires. Pour le reste, la seule épée de Brian suffit à anéantir les monstres. Mais il n'est pas bon de rester trop longtemps dans les parages : les ennemis ont la fâcheuse manie de réapparaître au bout de quelques secondes...



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 50%

Pas d'options mais un intelligent système de code.

GRAPHISME 55%

Dommage que certains monstres soient trop petits.

ANIMATION 68%

Animation réaliste qui permet des déplacements aisés.

BANDE-SON 40%

Pas de musique et des bruitages sans grand intérêt.

JOUABILITE 42%

Un temps d'adaptation pour trouver les bons boutons.

DUREE DE VIE 51%

Jeu difficile qui séduira ceux qui veulent bien s'accrocher.

INTERET 45%

Si vous êtes collectionneur de jeux de plates-formes...





Tous les treize ans, un endroit tel que Ghost City apparaît. Cette ville épouvantable est habitée par des sortes de démons et de créatures grotesques qui prennent plaisir à terroriser la population et à commettre des actes démoniaques. Mais le plus terrible dans tout cela, c'est que ces monstres ont tendance à kidnapper les enfants, à voler leur âme et, pour finir, à les sacrifier. C'est dans ce contexte que vous arrivez. Vous êtes un sympathique fantôme, prêt à défendre et à sauver les enfants emprisonnés. Pour cela vous pouvez compter sur l'aide efficace de votre pistolet-laser. Cela ne veut pas dire que votre "travail" sera facile. En effet comme les âmes des enfants ont été dérobées, ils ne peuvent pas agir de leur propre volonté. Ils ont besoin de votre aide pour sortir du Ghost Manor et rejoindre le Ghost Headquarters tout en détruisant les mauvais fantômes qui se trouveront sur leur route. Laser Ghost est encore une de ces conversions approximatives de Sega, en ce sens qu'on y retrouve le côté Operation Wolf mais qu'un nouvel élément a été ajouté, à savoir l'enfant que vous devez protéger. Il ne faut jamais oublier que les ennemis sont prêts à tout pour garder l'enfant en captivité.



▲ Aurais-tu oublié que tu dois surveiller et protéger cette fillette des revenants qui hantent les lieux ? Charmante, n'est-ce pas ?

COMMENTAIRE



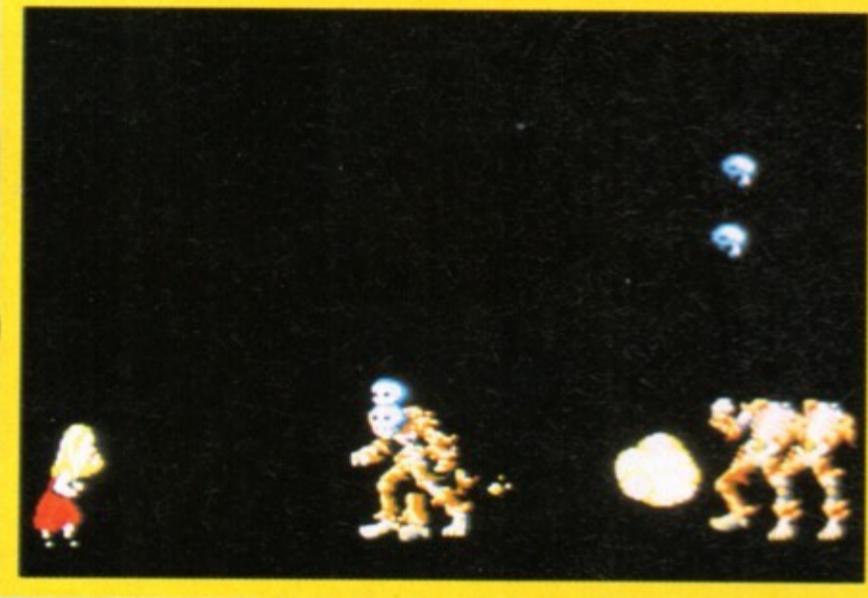
RAD

A l'origine, Laser Ghost est un jeu de salle d'arcade amusant, une sorte de Beast Busters avec des munitions à volonté. Je n'aurais pas été surpris que le jeu soit complètement transformé, après avoir vu ce qu'il est advenu de Line of Fire. Heureusement, cette fois il n'a pas été dénaturé par les transformations. Le jeu reste agréable et amusant, et pourtant... les graphismes n'ont plus grand-chose à voir avec l'original, le son est effroyable, pour ne pas dire plus et le système de contrôle est inutilement délicat. Mais, il y a un "je-ne-sais-quoi" qui fait de Laser Ghost un jeu tout à fait passionnant. Et cela est encore plus vrai grâce au Light Phaser. Tous les fanatiques de cet instrument trouveront du plaisir à jouer, tandis que les autres feraient bien de s'en procurer un.

LA SÉE

LES FORMIDABLES VAMPIRES

Laser Ghost ne serait pas intéressant s'il n'y avait pas autant de vampires à détruire. Parmi les spectres, on trouve des chauves-souris, des squelettes, des tableaux hantés, des tomates "zombies", des armures animées et même des tables volantes ! Mais cela n'est rien comparé aux zombies faits de boue, aux cracheurs de feu et aux voitures possédées par le démon... Gloups !



N'EST-ELLE PAS ADORABLE A DIRIGER

Diriger la fille est assez simple. Il suffit de tirer sur le sol près de ses pieds pour la faire tourner. Elle prendra alors le premier passage qui se présentera, et on peut même la diriger à droite ou à gauche à l'intérieur des tunnels. Le contrôle du Phaser est un peu plus délicat. Le viseur apparaît toujours au centre de l'écran et par conséquent permet les mouvements au joypad. Lors des tirs, l'arme ne bouge pas, ce qui veut dire qu'il est impossible de se déplacer avec le pistolet et de tirer en même temps.



GHOST



COMMENTAIRE



Si vous vous attendiez à voir de superbes images, à entendre de jolis sons et à jouer à un jeu étourdissant, vous avez tout faux !

Cependant l'essentiel est que l'on passe un agréable moment. Le curseur à l'écran ressemble à une tache de peinture ce qui, au début, est assez surprenant, mais par la suite, avec l'habitude, le jeu devient passionnant et attractif. Il y a beaucoup d'ennemis à abattre et le fait de garder toujours un œil sur la fille est une bonne idée ; cela ajoute une nouvelle dimension au jeu et oblige le joueur à rester toujours en éveil.

JULIAN

seur à l'écran ressemble à une tache de peinture ce qui, au début, est assez surprenant, mais par la suite, avec l'habitude, le jeu devient passionnant et attractif. Il y a beaucoup d'ennemis à abattre et le fait de garder toujours un œil sur la fille est une bonne idée ; cela ajoute une nouvelle dimension au jeu et oblige le joueur à rester toujours en éveil.

VIVE L'ENTRAIDE

Il existe deux manières de jouer à Laser Ghost. A un joueur d'abord, le joypad est alors utilisé pour contrôler le pistolet, tirer et se servir des armes spéciales. A deux joueurs, celui qui a le Phaser contrôle le pistolet et l'autre utilise le joypad pour se servir des armes spéciales. Cela signifie que, si vous avez un ami qui n'est pas très habile pour ce genre de jeu, confiez-lui de préférence le joypad et il lancera des bombes "intelligentes" qui ne feront cependant pas trop de dégâts !



SEGA

REVIEW



LASER GHOST™



EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1
JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 68%

Pas d'options, mais beaucoup d'écrans intermédiaires.

GRAPHISME 52%

L'animation des sprites est très moyenne. Rien de bien excitant.

BANDE-SON 48%

Des effets sonores déplorables. N'hésitez pas à baisser le volume pour ne pas être déconcentré lors du jeu.

JOUABILITE 70%

Le système de contrôle est déroutant. Il faut de l'entraînement

DUREE DE VIE 65%

Il y a plein de niveaux, de bonus et de nombreuses salles secrètes.

INTERET 71%

Un jeu intéressant grâce au phaser qui permet de se dérouler en s'amusant.



NINTENDO REVIEW

Notre Terre est une nouvelle fois menacée et vous allez la sauver ! Hoggish Greedly, le Méchant, s'est mis dans l'idée de forer des puits de pétrole dans tous les parcs nationaux américains ! Le gouvernement n'a pas vu venir la menace et n'a pas noté que des escadrons d'avions de guerre et des installations de blindés ont été placés et construits par Greedly au-dessus de sites naturels et historiques. Ce qui est sûr, c'est que cet homme est dangereux et qu'il faut l'anéantir. Chaque niveau est divisé en deux sections. La première représente un shoot-them-up à scrolling horizontal. Captain Planet doit repousser des hordes d'ennemis et détruire les installations Greedly. La seconde partie est un jeu de plates-formes où notre héros vole ça et là en détruisant tout ce qui a un rapport avec les sombres projets de notre ennemi.

COMMENTAIRE



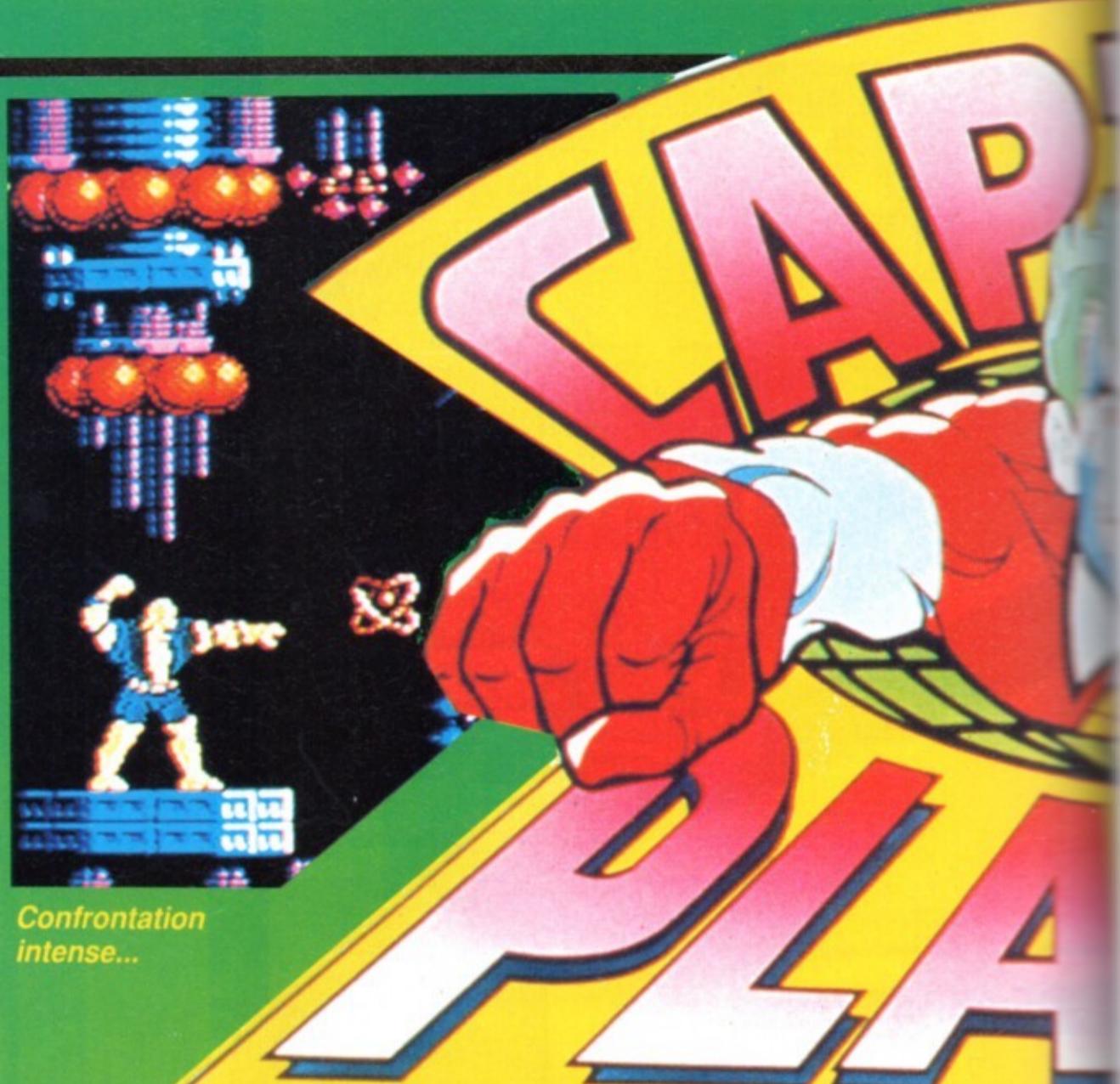
RAD

Captain Planet, au départ, est un mauvais dessin animé, ce qui n'était pas de bon augure pour le jeu et il semble que le programme conserve cette "qualité". Ça ne paraît pas trop mauvais au début bien que la partie shoot-them-up n'ait rien à voir avec le cartoon. Cela dit il y a de quoi perdre patience lorsque pour la centième fois vous mourez au même endroit ! Si, au début, l'exploration du jeu est prenante, elle devient rapidement répétitive et lassante. La qualité médiocre des graphismes et du son pourrait être excusée si le jeu ne vous plaçait pas sans cesse dans des situations sans issue. En multipliant le nombre de tirs de votre véhicule, le jeu aurait certainement gagné en intérêt. Beaucoup de choses auraient pu être améliorées comme par exemple les angles de vue du joueur.

CE QUE L'ON PEUT RAMASSER

Captain Planet est aidé par des bonus de puissance laissés par les hommes vaincus de Greedly. Les icônes à ramasser offrent soit des tirs bi-directionnels soit une plus grande vitesse. Il y a enfin des boucliers de protection et des vies supplémentaires.

Captain Planet est le fruit d'une combinaison de cinq anneaux magiques. Cela veut dire qu'il est capable de se servir de ces pouvoirs pour vaincre les ennemis. Dans les premiers niveaux, le joueur utilise des boules de feu, des vagues de trombe d'eau, des tourbillons de vent, des ouragans et des blocs de pierre contre les ennemis et va même jusqu'à sauver les animaux en détresse. Par la suite, le feu vous aide à lutter contre vos adversaires et l'eau et le vent sont des alliés contre les gaz toxiques et les acides. En utilisant tous ses pouvoirs, Captain Planet reste le maître de l'action.



Confrontation intense...

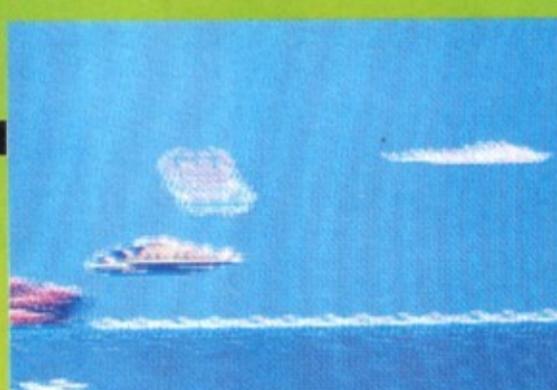
LES MOYENS DE LOCOMOTION

Trois moyens de transport sont à la disposition de Captain Planet. Au niveau un, le Geo-Cruiser est un vaisseau spatial qui ressemble étrangement à celui de Thunderbird 2. Au niveau trois on trouve un hélicoptère, l'Eco-Copter, plus rapide et plus facile à manœuvrer. Au cinquième niveau, Captain Planet contrôle l'Eco-Sub, un sous-marin qui sert à protéger l'environnement

aquatique menacé par le terrible Greedly.



▲ Une partie de sous-marin !

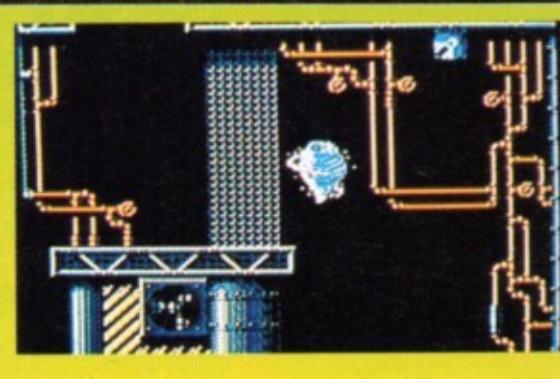


▲ Captain Planet ramasse une cartouche d'énergie.



▲ Tirer dans trois directions à la fois est très efficace.

LES POUVOIRS DE CAPTAIN PLANET



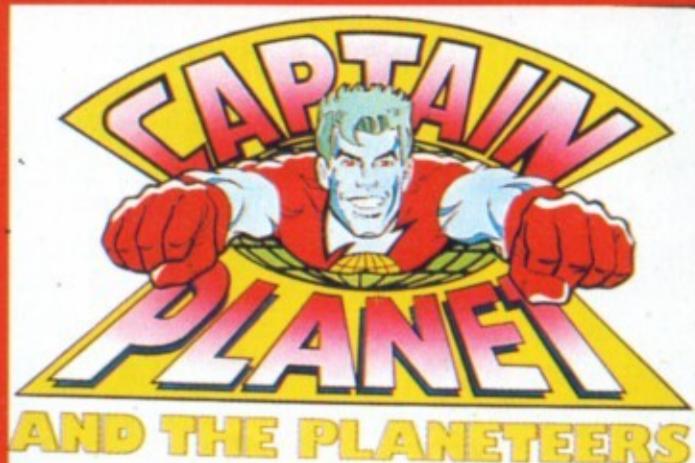


NINTENDO

REVIEW



集
ナ
寺



EDITEUR : MINDSCAPE

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : INFINIES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : FAIBLE

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 58%

Une variété d'écrans, une présentation "lourde" et aucune option de jeu.

GRAPHISME 52%

Des sprites difficiles à faire bouger et des décors sans originalité.

BANDE-SON 48%

Le son s'apparente à du morse dont la partition serait passée dans une déchiqueteuse ! Achetez des boules-quiètes !

JOUABILITE 57%

Au début, on est déconcerté par la difficulté du jeu. Les plus "mordus" auront-ils le courage d'aller plus loin ?

DUREE DE VIE 56%

Il y a cinq niveaux mais la difficulté est immense. Des crises de fureur sont à prévoir à chaque "game over".

INTERET 56%

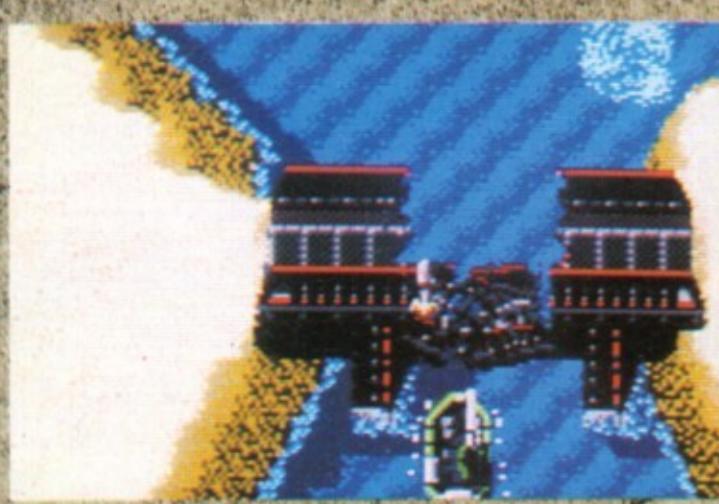
Une réalisation très en dessous (graphismes et son), une jouabilité déplorable... A vous de voir.



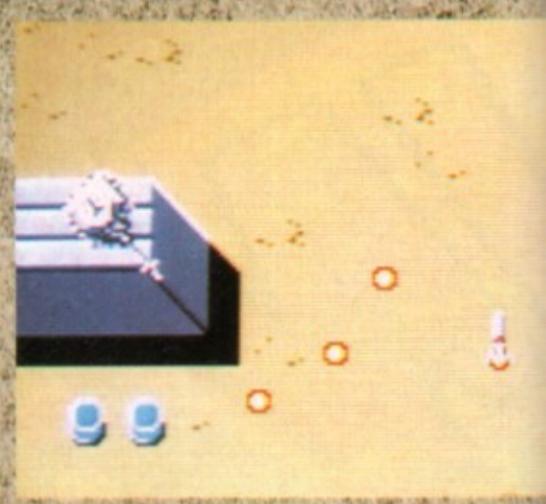
REVIEW

En général, l'existence du prisonnier de guerre moyen est plutôt triste... Sauf quand on découvre, au fond de sa cellule, un super armement confidentiel ! Une fois cette arme hyperpuissante en sa possession, notre prisonnier peut voir son évasion sous de meilleurs auspices. Suffit de trouver une jeep, mec, pour rentrer à la maison ! Line of Fire est construit sur ce scénario hautement vraisemblable.

Mais bon. Les troupes ennemis, en tout cas, font tout pour que vous ne soyiez pas de retour à l'heure de la soupe. On peut même dire que, tel Rambo, vous affrontez une armée entière, juste avec votre mitrailleuse sophistiquée et quelques grenades bien mûres. Déséquilibré comme combat ! D'autant qu'un boss vous attend évidemment à chaque fin de niveau, et qu'il n'est pas souvent commode... Qu'importe ! Vous atteindrez peut-être l'incroyable déluge de feu du dernier tableau, et alors... La conversion du jeu d'arcade n'est pas très fidèle. On avait un jeu en 3D style Operation Wolf, on se retrouve avec un banal exercice de tir vertical ! En revanche, les niveaux, les ennemis, les boss suivent scrupuleusement la version d'origine.



▲ Les ponts sont des cibles faciles pour votre dinghy.



▲ Barrage de tanks et tirs croisés : mauvais !



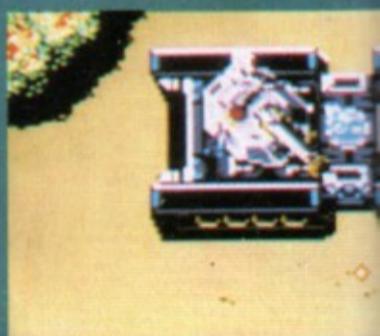
DES TIR VARIABL

Votre armement est de sortes : votre mitrailleuse s'occupe des forces terrestres, fantassins et tanks, et de munitions inépuisables. Les missiles servent à détruire les engins volants, bombardiers, hélicoptères et sont limités en nombre.

LINE OF

TONNERRE DE FEU

Vos ennemis sont nombreux et diversifiés. Des troupes standard, bien sûr, mais aussi des jeeps, des tanks doubles, des hélicoptères, des bombardiers, des croiseurs, et des hommes-grenouilles !



▲ Un essai réussi de scrolling en parallaxe. Bien pour la Master System.

COMMENTAIRE



RAD

J'ai été très surpris en découvrant Line of Fire. Surpris et déçu. Difficile de justifier le changement de point de vue du jeu : Dynamite Duke a clairement démontré que la Master System pouvait très bien gérer des affichages 3D ; pourquoi alors s'être contenté de réaliser un pauvre shoot'em up à scrolling vertical ? Mais reconnaissons, pour voir les choses sous un angle favorable, que le déroulement du jeu suit fidèlement

la version d'arcade. Toutefois, la cartouche m'a paru bien lente et drôlement facile ! L'action ne se corse vraiment qu'à un seul endroit, au milieu du niveau 2, mais pour le reste, c'est du gâteau ! Les fans de jeux d'arcade resteront de glace. Eux aussi risquent d'être très déçus.



SEGA

REVIEW



集
寺
牛

LINE OF FIRE



EDITEUR : SEGA

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TRES FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

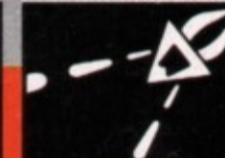
OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : PAS MAL

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 52%

Trois niveaux de difficulté, des écrans intermédiaires, mais rien de fameux.

GRAPHISME 46%

Des sprites petits et confus avec des couleurs de décor quasiment baveuses.

BANDE-SON 41%

Si vous avez les oreilles sensibles, comptez plutôt 21%.

JOUABILITE 58%

Ok, c'est jouable, mais on ne s'amuse pas beaucoup.

DUREE DE VIE 28%

Très facile. Une cartouche qu'on peut épuiser en une heure, est-ce suffisant ? Même au niveau "hard", ce n'est pas "hard" !

INTERET 36%

Le bilan est triste. Une réalisation médiocre, mal adaptée, sans beaux graphismes ni sons, sans difficulté réelle. A oublier.



▲ Destruction massive ! La jeep pulvérise tout, installations au sol et appareils aériens !

LINE

COMMENTAIRE



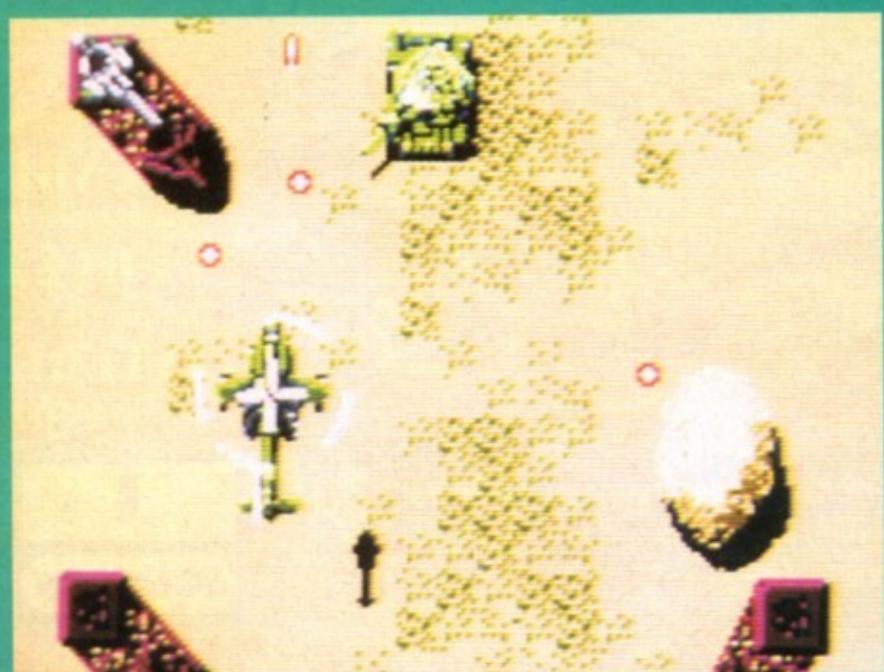
RICH

Quelle étrange conversion ! Line of Fire rappelle Enduro Racer en ceci que l'affichage 3D original a été totalement perverti. Si bien que cette nouvelle version est plutôt triste et ressemble à n'importe quelle autre cartouche de commando... Le scrolling vertical est lent et approximatif, les graphismes sont étrangement difformes, et les décors sont ternes, inintéressants. Rien de plus excitant du côté des musiques et des bruitages. Même, je défie quiconque de ne pas baisser le volume au bout de quelques secondes de jeu ! Certes, le jeu se joue, facilement d'ailleurs. Au point que la durée de vie est singulièrement réduite : deux-trois essais, et vous êtes au bout ! Conclusion : une cartouche qu'il serait bien malhonnête de recommander. En tant qu'initiation peut-être ? Non, même pas : une telle absence d'originalité et de difficulté est décourageante.



UN BATEAU ? UN AVION ?

S'échapper du territoire ennemi serait impossible sans votre jeep dernier modèle. Mieux : elle peut utiliser des rampes pour décoller comme un avion et voler un court moment. Ainsi, même la mer n'est plus un obstacle pour votre jeep ! Toujours plus fort : elle peut devenir un dinghy de combat, sorte de canot armé très redoutable... Le dernier niveau voit une ultime transformation de votre véhicule : ajoutez des hélices, vous avez un hélicoptère !





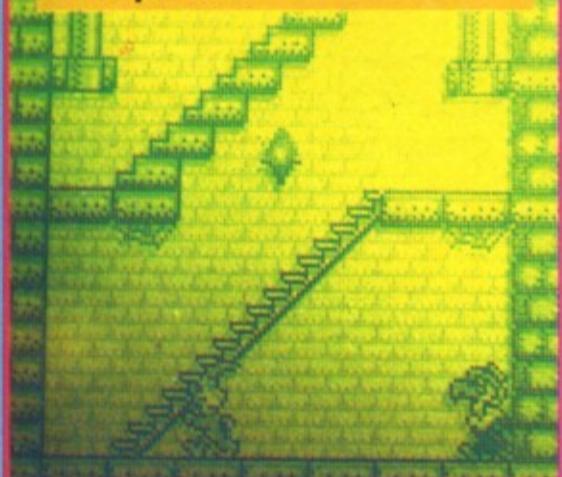
Bugs Bunny 2



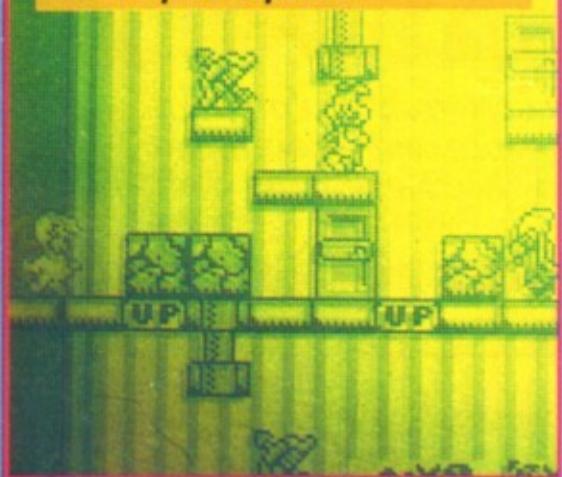
Un vautour monte la garde. La solution se trouve en haut des escaliers.



Tant que vous ne détruissez pas les blocs de pierre, vous êtes en sécurité. Il faut de toute manière mettre la main sur la pioche.



La bombe est l'une des armes les plus efficaces contre les ennemis. En plus, vous pouvez toujours la récupérer si elle n'a pas explosé.



Comme dans le premier épisode, le célèbre lapin mangeur de carottes doit retrouver sa fiancée enlevée par la méchante sorcière. A travers les vingt-huit pièces du château hanté, il ramasse les clés qui lui ouvriront la porte du bonheur... Daffy Duck, Sylvester, gros Minet, Sam le pirate, Wile le coyote et tous les autres animaux familiers des cartoons vont, pour une fois, s'unir afin de faire échouer les projets de Bugs Bunny. Chaque niveau se présente sous forme de plates-formes.

Si les huit clés des premiers tableaux sont faciles à ramasser, il n'en est pas de même pour les autres : tuyaux, téléporteurs, catapultes, cordes... Autant de chemins à prendre pour parvenir à la victoire. Fort heureusement, des outils indispensables tapissent le sol des différentes salles. Le marteau et le pic pour casser les blocs de pierre ; l'arbalète, les bombes, les poids de dix tonnes pour anéantir les ennemis qui disparaîtront pour un certain temps ; le bouclier, l'éclair, le réveil pour ralentir les adversaires ; La carotte, enfin, redonne une vie au lapin. A chaque fin de tableau, un mot de passe permet au joueur de ne pas recommencer au début. Les nombreuses vies continues constituent un très bon moyen pour ne pas se lasser de ce jeu.



La richesse des niveaux : portes, escaliers, étages... il y a de quoi devenir fou !

On a avancé dans la partie de plateau. Bugs Bunny 2 dans sa partie de plateau. cela sera avec ce jeu plates-formes où tous les éléments sont réunis pour faire un excellent moment de compagnie des héros d'animés. La réalisation est très proche. Chaque tableau a sa propre solution, même si elle est toujours la même : trouver toutes les clés. Grâce à l'originalité et aux pièges variés, le jeu est mis en œuvre pour réussir à chaque fois différents. La partie est très prenante et la fin est parfaite. A conseiller aux grands.

NAVARRO

KEMCO PRIX : C
APPRECIATION

PRESENTATION
Seule option : le mot de passe indispensable.

GRAPHISME
Décors variés et sprites haute définition.

ANIMATION
Rapidité et fluidité, la recette pour un grand succès.

BANDE-SON
Musique un peu répétitive mais gaie et entraînante.

JOUABILITE
Aucun problème : commandes simples et efficaces.

DUREE DE VIE
Eternelle ! Tant qu'il y aura des amoureux de Bugs Bunny.

INTERET
Depuis que j'y joue, je mange des carottes sans arrêter.

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Retournez-nous dès aujourd'hui

le bon de commande ci-dessous accompagné de votre
règlement à l'ordre de Consoles +.



BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à: l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)

Numéro 1 (451001)

Nombre de numéros: _____

Numéro 2 (451002)

Numéro 3 (451003)

Numéro 4 (451004)

Somme totale: _____

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par:

Chèque bancaire

Chèque postal

NOM: Prénom:

Adresse:

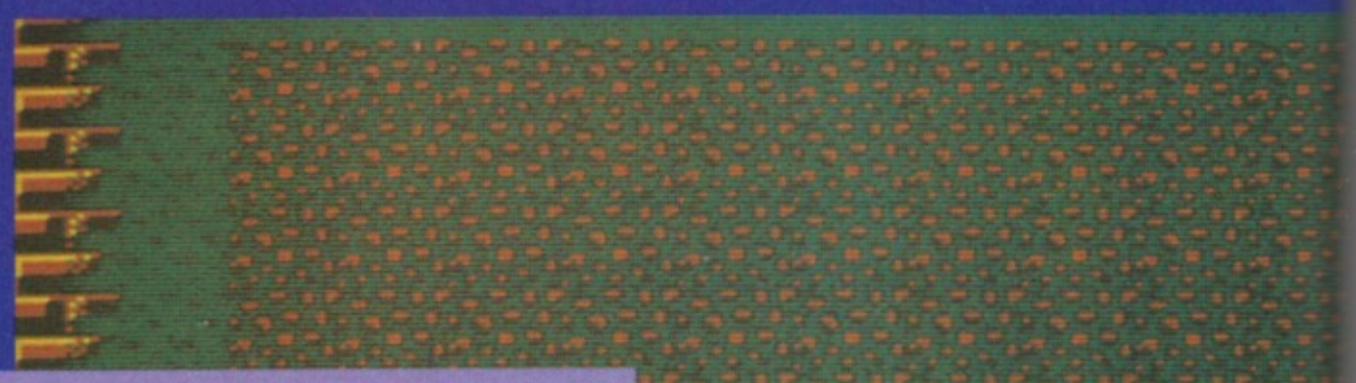
Code postal: Ville:

(Délai d'expédition: 6 semaines)

50 ans avant J.-C., un petit village de Gaulois résiste encore face à l'envahisseur romain. Ce village est bien sûr celui d'Asterix et Obelix ! Panoramix ayant disparu lors de son voyage vers Rome, les deux compères partent à sa recherche. Sa présence est en effet indispensable au village car lui seul détient le secret de la potion magique qui permet aux Gaulois de résister aux légions romaines. Obelix et Asterix entament un voyage à travers la Gaule et une partie du monde romain. Chaque étape de ce périple correspond à un niveau du jeu. Les deux Gaulois distribuent allègrement les coups de poing à tous les légionnaires qu'ils rencontrent. Ceux-ci sont cachés dans le décor, qu'ils surgissent de dessous une fleur ou tombent du ciel en se servant de leur cape comme d'un parachute ! Les Gaulois peuvent s'emparer de divers bonus, comme ceux qui permettent à Asterix (potion rouge) ou à Obelix (menhir) de provoquer une explosion, le plus souvent pour se frayer un passage ou trouver l'entrée d'un souterrain. En effet, comme tout jeu de plateau qui se respecte, Asterix est bourré de niveaux secrets, de salles cachées, de pièges...



▲ Sous les fleurs sont camouflés des légionnaires romains.



ASTERIX



▲ Attention aux charges ! Le chien qui défend l'accès au niveau suivant.



▲ Les trois petits vieillards sortent de leur trou. Tapez plusieurs fois sur celui qui brandit une pancarte marquée d'un cercle rouge, et il se rendra.



Ces briques peuvent être démolies. Elles laisseront place à des bonus ou bien dévoileront l'entrée d'un souterrain.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Asterix est un jeu qui réussit à faire de la bande dessinée une véritable aventure. Les graphismes sont bons, mais ce qui compte vraiment, c'est l'ambiance et l'humour. Les personnages sont bien dessinés et les dialogues sont drôles. Le jeu est bien fait et propose de nombreux niveaux et bonus à trouver. Cependant, il peut être un peu difficile pour les joueurs débutants. Il est recommandé de bien lire les instructions et de prendre son temps pour débloquer les niveaux. Le jeu est très fidèle à l'esprit de la BD, avec une animation réussie et une bande-son qui ajoute à l'ambiance. Les niveaux sont bien pensés et proposent de nombreuses possibilités de jeu. Il y a des moments de suspense et de tension, mais aussi des moments de rire et de plaisir. Le jeu est vraiment un plaisir à jouer et il vaut vraiment le coup d'être acheté.

REVIEW



▲ Obelix, malgré sa corpulence naturelle, est capable de sauter très haut.



▲ Les menhirs ont le même pouvoir détonant que les flasques d'Asterix.



▲ Les os sont des bonus que laissent les Romains une fois que vous les avez neutralisés. Ils remontent vos points de vie.



► Les flasques contiennent un puissant explosif.

COMMENTAIRE



Cocorico ! Première surprise : un jeu réalisé par des équipes de développement japonaises basé sur des héros populaires typiquement français ! Deuxième surprise au début du jeu : un menu

qui permet de choisir la langue dans laquelle on désire voir apparaître les commentaires : anglais ou ... français ! Qu'est-ce que cela signifie ? Tout simplement que, pour la Master System, la France est un marché très important. L'absence de caractères ou de pictogrammes japonais, qu'on est habitué à trouver sur les jeux d'origine japonaise, s'explique aisément par l'absence quasi totale (je n'ai trouvé qu'un seul magasin dans tout Tokyo qui commercialisait quelques SMS, et encore sa clientèle est constituée de touristes étrangers !) de cette console sur le marché nippon.

BANANA SAN

Asterix

© 1991 SEGA

EDITEUR : SEGA
PRIX : C

DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

Le programme introduit l'histoire mais, en plus, il le fait en français !

GRAPHISME 88%

Les graphistes de Sega ont su retrouver le style de la BD malgré les limitations de la console !

ANIMATION 89%

Un travail excellent !

BANDE-SON 41%

Très léger.

JOUABILITE 73%

La jouabilité est soignée ; si vous n'arrivez pas à franchir un niveau avec l'un des personnages, le programme vous proposera de poursuivre vos essais avec le second Gaulois.

DUREE DE VIE 84%

La relative difficulté de l'aventure compense des niveaux un peu courts.

INTERET 78%

Un bon jeu basé sur une des BD francaises les plus connues.

HIIT



TOUS
FORMATS

MEGADRIVE

REDACTION

1	QUACKSHOT
2	F 22 STEALTH FIGHTER
3	SHADOW OF THE BEAST
4	MERC'S
5	KLAX

SONIC	1
DONALD DUCK	2
QUACKSHOT	3
E.A HOCKEY	4
F.22	5

BOUTIQUES



▲ Quackshot



▲ Sonic

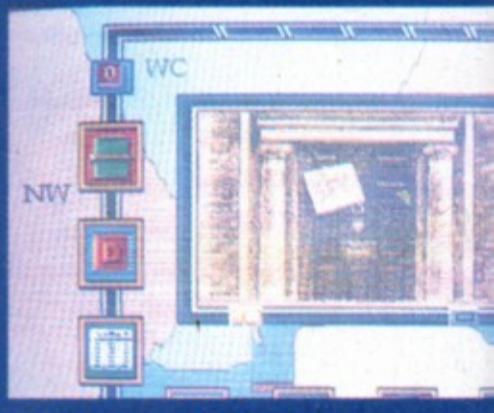
PC ENGINE

REDACTION

1	MAGICAL CHASE
2	SHERLOCK HOLMES
3	SUPER LONG NOSED GOBLINS
4	GRADIUS
5	PC KID II

FINAL MATCH TENNIS	1
PC KID 2	2
LEGEND OF HERO TONMA	3
JACKY CHAN	4
NEUTOPIA 2	5

BOUTIQUES



▲ Sherlock Holmes



▲ PC Kid 2

SUPER FAMICOM

REDACTION

1	SUPER GHOULS'N GHOSTS
2	LEGEND OF ZELDA
3	SUPER ADVENTURE ISLAND
4	SUPER TENNIS
5	JERRY BOY

CASTLEVANIA 4	1
MARIO	2
SUPER GHOULS'N GHOSTS	3
ZELDA	4
SUPER EDF	5

BOUTIQUES



▲ Super Ghouls'n Ghosts



▲ Castlevania 4



NINTENDO

REDACTION

- 1 SUPER MARIO 3
- 2 BOULDER DASH
- 3 MANIAC MANSION
- 4 POWERBLADE
- 5 KABUKI

MARIO BROS 3

1

GREMLINS 2

2

DUCK TALES

3

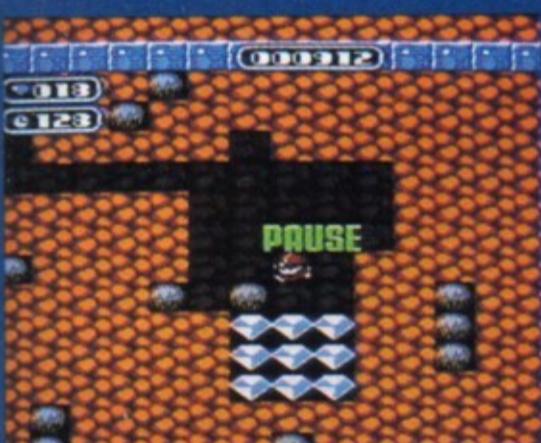
LEGEND OF ZELDA

4

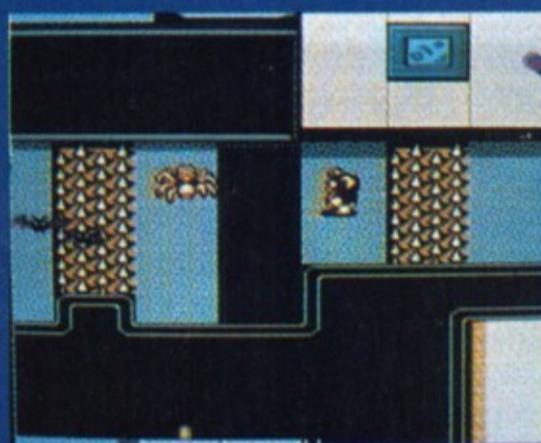
DOUBLE DRAGON 2

5

BOUTIQUES



▲ Boulder Dash



▲ Gremlins 2



SEGA 8 BITS

REDACTION

- 1 SONIC
- 2 MERCS
- 3 ALIEN STORM
- 4 BUBBLE BOBBLE
- 5 TEDDY BOY

SONIC

1

MICKEY MOUSE

2

MOONWALKER

3

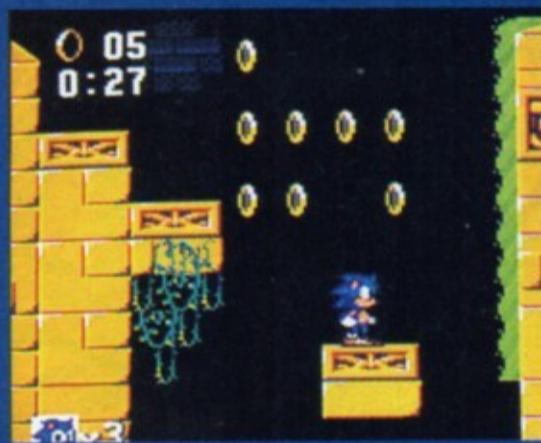
SUPER MONACO GP

4

SUPER TENNIS

5

BOUTIQUES



▲ Sonic



▲ Mickey Mouse



LYNX

REDACTION

- 1 BLOCK OUT
- 2 ISHIDO
- 3 KLAX
- 4 VIKING CHILD
- 5 RYGAR

NINJA GAIDEN

1

BLUE LIGHTNING

2

CHECKERED FLAG

3

WARBIRD

4

TURBO SUB

5

BOUTIQUES



▲ Ninja Gaiden



GAME BOY

REDACTION

- 1 ALTERED SPACE
- 2 BUGS BUNNY 2
- 3 BURAI FIGHTER
- 4 DR MARIO
- 5 GHOSTBUSTERS II

NINJA TURTLE 2

1

NINJA GAIDEN

2

ROGER RABBIT

3

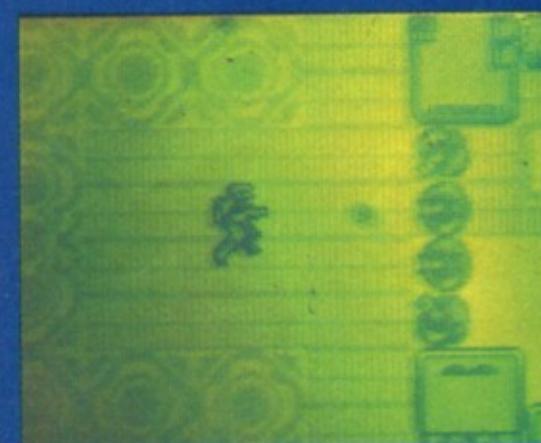
R.TYPE

4

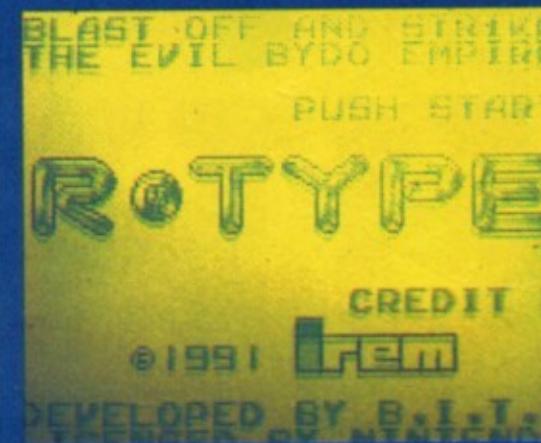
ROBOCOP 2

5

BOUTIQUES



▲ Burai Fighter



▲ R. Type



CHEER

Bonjour à tous ! Comment va ? Et l'école (ou le lycée si vous allez au lycée, ou le boulot si vous bossez, ou...) ? Avez-vous passé de bonnes vacances de Noël ? Vous êtes très nombreux à me demander des conseils pour l'achat d'une console. "Quelle est la meilleure entre X et Y", "comment brancher une 'ZZZ' sur mon téléviseur". Dur ! Je vais, autant que faire se peut, essayer de vous apporter mes lumières. Je remercie au passage ceux qui me font parvenir dessins et pseudos à foison, ils ont compris ce qui me fait plaisir (les compliments aussi, mais n'allez pas le répéter, on penserait que je passe mon temps à regarder mon nombril ! Ce qui n'est pas vrai ! D'abord, pendant que je vous réponds, je regarde mon écran ; et, avec la bedaine dont les nains sont affublés [je ne fais pas exception !], seul un miroir me permet d'apercevoir mon nombril !). Bon, assez ri, passons aux choses sérieuses. Il est répondu à certaines des questions que vous me posez dans le Guide (numéro spécial Tilt-Consoles+, paru début décembre). Comme il n'est pas certain que tous vous le possédez, je vais tenter de vous répondre. Et comme il est certain que la majorité d'entre vous ONT le Guide, je vais vous présenter mes réponses différemment, et vous donner mon avis personnel sur ces sujets ! Oui !

WIEKLEN LE GRAND

P.S. Heureux. Je suis heureux. Vos lettres sont géniales, et vos dessins ne le sont pas moins. Ce mois-ci, c'est Mikael Arnika qui gagne un abonnement à notre superbe magazine, pour son non moins superbe dragon. Un autre merci au dessinateur dont nous ne connaissons que le surnom : Gui the Faber (en fait, je ne retrouve pas son enveloppe... Mea culpa !) qui m'a envoyé mon nom agrémenté de personnages. C'est beau, et c'est bon pour mon ego. Gros bisous à tous deux (aux autres aussi, bien sûr !).

APAISEUR DE CONSCIENCE (?)

Salut à toi, ô apaiseur de conscience des consoleux (désolé, c'est ce que j'ai trouvé de mieux !). Bon. Je vais pas faire une grande intro. J'attaque tout de suite par des gestions :

- 1) Dans les tests, pourquoi ne nous pas plus du jeu lui-même, ses caractéristiques techniques
- 2) Pour le hit-parade, il serait plus fiable de se baser sur des sondages (chaque mois, une page en plus sur Consoles+ ; intéressant, non ?)
- 3) Organisez des concours du LE MEILLEUR SCORE PAR CONSOLE, sur un jeu que vous avez aimé.
- 4) Suggestion intéressante : pour ma lettre, car je vous ai hypnotisés, vous êtes en mon pouvoir ! (de toutes les façons, si vous ne la publiez pas, j'irai chez mon libraire, j'achèterai tous les exemplaires de Consoles+, que je transformerai en papillotes et désintégrerai au micro-ondes !)
- 5) Ne tentez rien contre la suggestion, car je liquiderai mon libraire.

C'est dur la vie, hein ? Bon, ça va. Pas trop déprimé ? Alors je vous pose quelques questions (tout ce qui est plus classique) :

- 1) Pouvez-vous imprimer votre guide en matière comestible (ce sera plus digeste après être passé au micro-ondes) ?

2) Soyons sérieux ! Vu que certains hits des Bitmap Brothers et de R. Gnosis ont été convertis sur Megadrive, je voudrais savoir si GODS, Pockets, Cadaver, Awesome, Shadow of the Beast II, etc. seront aussi convertis eux aussi, car j'adore ces jeux et j'aimerais les retrouver sur ma console.

3) J'ai entendu il y a quelques mois que Lemmings allait être converti sur Megadrive, mais depuis, plus rien... Voulez-vous vraiment sortir sur cette bécane ? C'est-ce une blague ?

4) Je sais, je rabache, mais quand sera disponible le Mega CD, et à quel prix ?

... Aaaaah ! Ça soulage ! Merci d'avoir bien voulu me lire jusqu'au bout (j'ai pas été trop long ?). Bonne continuation, ô apaiseur de conscience personnelle !

Sylvain M.

(c'est nain, ça, non !)

▲
Un nain apaiseur de conscience, tu veux dire curé ? Non ? Passons...
1) Il y a une chose très importante, une chose qui me tient tout particulièrement à cœur. Une console n'a pas d'intérêt que si elle dispose de nombreux jeux. Mais un bon jeu n'est pas forcément un beau jeu. Tu nous rappelles de ne pas décrire suffisamment le jeu, et tu insistes sur les caractéristiques techniques. Mais ce ne

les caractéristiques techniques te diront si un jeu durera plus de quelques heures ! Les tests insistent sur l'intérêt du jeu, sa jouabilité, sa durée de vie, en un mot le plaisir qu'il peut procurer. Les informations techniques, moins importantes, se trouvent dans l'encadré "notes", avec graphisme, les bruitages, etc. Non. Ce ne serait pas plus fiable. Je m'explique : il y a quelques années, quand je n'étais encore qu'un jeune nain et que ma barbe n'était pas encore parsemée de blanc, un professeur (chez les nains) m'a appris un certain nombre de choses sur les sondages sur les statistiques. Par exemple, un sondage, pour être raisonnablement interprétable, doit être fait de façon aléatoire, et sur de nombreuses personnes. De plus, il y a de multiples façons de l'interpréter, selon les résultats que l'on désire obtenir. Par exemple, si 30 sur 100 réponses soutiennent Sonic, cela peut s'exprimer de la manière suivante : "30% d'une sélection aléatoire de 100 personnes ayant dû répondre" aiment Sonic. De là à déclarer fièrement que Sonic est préféré par 30 % des possesseurs de console (ou, pourquoi pas, de toute la population !), il n'y a qu'un pas ! Les pourcentages des ventes des bouquins ont l'avantage de bien spécifier ce qu'elles signifient. Et, même s'il est moins intéressant de savoir combien d'exemplaires de Sonic ont été vendus, c'est mieux que rien !

Vous êtes nombreux à nous demander des concours où le hasard intervient pas. Et prendre les meilleurs scores à un jeu semble en effet correspondre à cet objectif. Nous y réfléchissons avec application (ça fume !), et cela devrait voir le jour rapidement (promis !).

Oui, maître.

Si tu liquides le librairie, où te procureras-tu ton magazine préféré ? Des questions, maintenant : Ah, mais nous l'avons déjà fait ! C'est donc, un magazine qui abîme pas les forêts, qui est 100 % comestible ! Nous avions pris, pour l'occasion, de fines feuilles de pâte d'amande, imprimées de sucres de couleur. Malheureusement, et à ma grande honte, je dois vous avouer que je suis responsable (avec El Nio) de l'arrêt de cette initiative pâtielle : à deux, nous avons fini la moitié du stock (soit quelque 50 000 magazines) ! Je ne te parlerai même pas de la crise de foie qui a suivi... Tu as fait partie des logiciels que tu as acheté, à brève ou moyenne échéance, ne sois pas trop pressé, "Castlevania: The Beast" vient d'arriver, mais attends encore quelques mois pour les autres. "Psygnosis: Psygnosis", qui est sorti récemment sur Famicom, "devrait" arriver

un de ces jours sur MD. Quand ? Ma foi, malgré toutes les recherches que j'ai pu effectuer (entre autres dans les magazines japonais...), nulle trace. Electronic Arts (qui signe les cartouches de Psygnosis) reste très discret.

4) Officiellement, aucune nouvelle (Sega France est toujours muet sur ce sujet). "Courant 92", selon certaines sources... En revanche, il sera disponible très prochainement en import parallèle, mais au prix fort. Certains revendeurs l'annoncent à environ 4 000 F.

Wieklen le goinfre.

HELLO BORIS

j'ai quelques questions pour toi.

- 1) Dis-moi vraiment à quoi sert le correcteur de couleurs pour SFC ?
- 2) Est-ce que les ralentissements de certains jeux (Area 88, Arthur's Quest, Goemon Fight...) sont dus à la machine ou aux programmeurs ?
- 3) Pour quand est prévu le CD-ROM pour la SFC ?
- 4) Quand on branche la SFC sur un téléviseur, l'image est décentrée. Existe-t-il un moyen pour la centrer ?
- 5) J'ai acheté dernièrement Dracula sur SFC. J'ai trouvé ce jeu vraiment très décevant par son graphisme (ce n'est vraiment pas digne d'une Super Famicom). Pourquoi une telle différence de graphisme entre Dracula et Goemon Fight ?

Bat your Paws



Mon cher Vladimir, je vais tenter de répondre à tes (nombreuses) questions.

- 1) A corriger les couleurs. Certains anciens téléviseurs acceptent la SFC, mais affichent des couleurs qui ne sont pas conformes aux teintes originales. Cet accessoire sert à combler cette lacune.
- 2) Tout le monde dit que les Japonais prévoient tout, ne font jamais d'erreurs, etc. La SFC est un exemple flagrant du contraire (si le MSX n'avait pas suffi à le démontrer !). Quand la SFC a été mise au point par Nintendo, la NES était l'une des consoles les plus répandues au monde (c'est d'ailleurs toujours le cas...). Comme NEC et Sega, Nintendo a prévu sa console 16 bits en considérant une compatibilité totale avec la NES. Ce qui l'a amené à utiliser un processeur lent (65C816 cadencé à moins de 4 Mhz) mais compatible avec le processeur de la NES (RP2A03)... Toute une armada de coprocesseurs est là pour suppléer cette relative faiblesse, en ajoutant sprites, couleurs, rotations et zoom... mais ce n'est pas toujours suffisant !

La compatibilité avec la NES a été abandonnée, mais le défaut reste, et les programmeurs doivent faire de véritables prouesses pour qu'à partir d'une douzaine de sprites, l'animation ne soit pas ralentie.

Cette petite histoire (qui sera sans doute démentie par Nintendo) m'a été racontée par une personne "bien placée",



n'empêchera pas cette console de souffrir de cette petite "tare".

- 3) Nous en avons pour la première fois entendu parler cet été. Il ne devrait donc pas être disponible tout de suite, d'autant que Sega et Sony

(qui était présumé le concevoir) se sont fâchés entre temps...

4) J'ai le même problème, et je n'y ai pas trouvé de solution. Mais ce défaut est sans grande influence sur les jeux, je te conseille donc de laisser les choses en l'état.

5) La justification officielle de cette pauvreté graphique est de

garder l'ambiance du jeu original (Castlevania). En fait, je pense plutôt que les programmeurs ne se sont pas fatigués...

Wieklen

**ENGAGEZ-MOI,
RENGAGEZ-MOI, QU'IL
DISAIT...**

Je suis un fidèle lecteur de ce méga-journal qu'est Consoles + et, depuis plusieurs mois, l'envie de prendre ma balle et de vous écrire devient de plus en plus pressante ; alors, je le fais. Quelques questions :

COURRIER



dans votre revue (si, si, vous avez bien entendu !) ? Je parle un peu japonais, anglais assez bien, l'espagnol très bien, seul le français reste ma lacune (orthographe !).

Greg

1) Oui, le Mega CD sera compatible avec la MD française. Il se branche sur le port interface, qui se trouve à droite des MD (sous le cache) et qui est identique sur les deux modèles. Comme je l'ai dit plus haut, il est annoncé à cor et à cri aux alentours de 4 000 F.

Une remarque en passant : il est totalement épuisé au Japon. Comment font les importateurs parallèles pour en proposer ?

2) Je ne vais pas te faire une liste (les jeux sont présentés dans les premières pages du magazine). Je te citerai seulement Sonic II, que j'attends avec impatience...

Il y a quelques mois (dans le premier numéro), nous avons en effet demandé de nouveaux journalistes pour Consoles+. C'est toujours d'actualité ! Nous en avons trouvé mais, si tu veux tenter ta chance, fais nous parvenir un CV et un article sur le jeu de ton choix. Bravo pour tes connaissances en langues. C'est bien utile, quant à l'autographe, il faut la soigner dans notre métier !

QUESTIONS EN VRAC

Salut à toi, Wieklen, roi des nains géants ! Je trouve Consoles+ splendide et extraordinaire et extraordi-

nai re-
ment splen-
dide, en un mot
extrasplendide. Je

voudrais savoir un certain nombre de choses :

1) Pourquoi les consoles, en France, sont-elles plus chères qu'au Japon ?

2) Comment fait-on une console 64 bits ? Les jeux seront-ils beaucoup plus fantastiques que ceux des consoles actuelles ?

3) Combien de bits y a-t-il dans une machine d'arcade, et combien coûte-t-elle ?

4) Pourquoi les testeurs prennent-ils un pseudonyme ?

5) Pang est-il prévu sur la MD ?

6) Quel est le prix (en francs) de la Neo Geo au Japon ?

Alex le curieux

Je m'en vais de ce pas répondre à ton certain nombre de questions (qui sont d'un nombre certain...)

1) Deux phénomènes concourent au prix élevé des consoles en Europe : le passage par des distributeurs, qui prennent leur obole au passage, et le faible nombre d'unités vendues. Il est ainsi intéressant de voir que les consoles sont vendues sensiblement moins cher aux USA qu'en Europe. Par exemple, une MD coûte au Japon environ 600 F, et ses jeux moins de 200 F. Aux USA, les prix sont sensiblement identiques pour la MD ; la NES et ses jeux sont nettement moins chers.

2) En prenant un microprocesseur 64 bits, un boîtier, des coprocesseurs, des interfaces, des vis, de la colle, des sandwiches pour ne pas mourir de faim, etc. Le microprocesseur 64 bits est, bien entendu, le plus important. Il n'y en a que très peu sur le marché, principalement basés sur une architecture RISC (c'est très compliqué et pas très important. En revanche, c'est en général synonyme de rapidité). Le 586, qu'Intel est en train de développer, sera un processeur 64 bits.

Pour l'instant, les prix de ces processeurs sont trop élevés pour une utilisation dans les consoles. En théorie, les jeux "pourraient" être nettement meilleurs. En revanche, j'attends toujours le jeu Neo Geo qui supplantera Super Mario sur NES, ou Sonic sur MD... L'intérêt des jeux n'est pas proportionnel à la puissance de la machine !

3) En général, le microprocesseur principal des bornes d'arcade est un processeur 16 bits, parfois 8 bits. Je n'en connais pas (mais je ne connais pas tout !) utilisant des processeurs 32 bits. Tu peux trouver un Space Invaders d'occasion autour de 1 000 F. Un jeu neuf et récent te coûtera plusieurs dizaines de milliers de francs.

4) Chacun a ses raisons. Pour moi, par exemple, si ma famille savait que je passe mon temps à jouer, on me chasserait sans remords. Tous les matins, je prends ma pioche, et je m'enfonce dans la mine en disant que je vais chercher quelques diamants. J'y ai installé mes consoles, avec un troll qui pédale sur un vélo pour fournir l'électricité. Le problème c'est que je ne ramène jamais de

est-ce que le Mega CD sera compatible avec la MD française ? Quel est son prix en import parallèle ? Quels sont les super-bons-jeux qui

sortiront sur cette bécane ? Bon, maintenant une giga-question : Voilà, j'ai 16 ans, je suis assez bon joueur, pourriez-vous m'engager

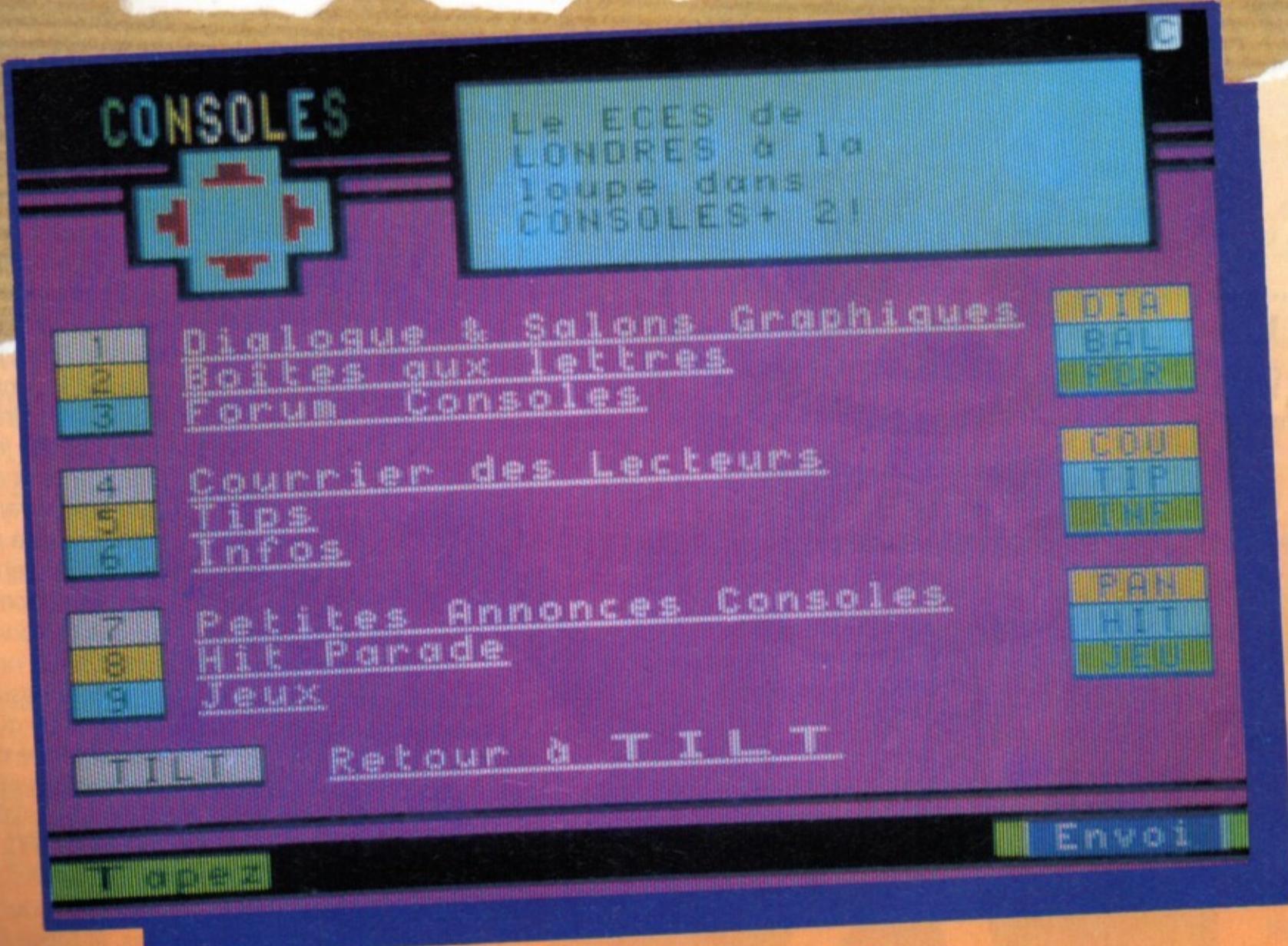
3615 TILT

1 Créez vos propres graphismes afin de personnaliser vos messages.

3 Comment optimiser votre console ? Que peut-on faire d'un CD-ROM ? Pourquoi ne pas demander à MISTER C+ ?

2 Un seul être vous manque et tout est dépeuplé ! Pourquoi ne pas lui laisser un message dans sa boîte aux lettres ?

4 Vous voulez en savoir plus sur votre journal préféré ? Posez-moi vos questions, je pars enquêter sur le champ à la rédaction !



5 Un truc ! Une astuce ! Ne cherchez plus, vous avez frappé à la bonne rubrique ! Vous en avez sûrement trouvé vous aussi. Faites en profiter les autres.

6 Que se passe-t-il dans le monde des consoles ? Vous en saurez plus en nous consultant !

7 Passez votre annonce, elle sera accessible sous 48 h pour des centaines de personnes.

8 Elisez votre TILT D'OR et soyez la vedette de l'émission MICRO KID'S.

9 Non seulement ces jeux sont passionnantes, mais en plus ils vous permettent de gagner des cadeaux à la pelle.

COURRIER

SUPER SONIC

diamant, et que cela finit par faire louche. Dure, la vie de nain testeur de jeux vidéo !

5) No sé. Une petite remarque sur ce genre de question ; les éditeurs nous annoncent les jeux plusieurs mois à l'avance, et nous vous en parlons dès que nous avons ces infos.

JE VIENS POUR SAUVER LES JEUX VIDÉO

En revanche, il nous est très difficile (c'est un euphémisme !) de savoir si un jeu sortira un jour sur une console donnée. Imaginez que je vous dise "Mario ne sortira jamais sur MD".

Aujourd'hui, cela semble tout à fait probable, Sega et Nintendo se tapent dessus à tour de bras et rien ne semble devoir changer cette situation. Mais voilà, demain (c'est une supposition pour le besoin de ma démonstration), Sega et Nintendo fusionnent, et Mario arrive sur MD, et Sonic est disponible pour SFC et NES, et moi j'ai pas l'air c... ! Excusez-moi, je suis un peu long (et vêtement), mais ce problème vient de m'arriver : j'avais dit



que Dungeon Master ne serait jamais converti sur consoles ; bien mal m'en a pris, depuis qu'il est sorti sur SFC, vous êtes nombreux à me reprocher cette erreur, pourtant bien excusable ! Pour en revenir à ta question,

je pourrais te répondre que c'est probable, qu'il y a des chances, etc. Mais, comme je n'en ai eu aucun écho, je te répondrai simplement que je ne sais pas...

6) Je n'ai pas pu joindre Banana San (il y a actuellement, je crois, plusieurs salons en même temps), et je ne peux donc te donner le prix exact. En revanche, je sais que la Neo Geo est à peine moins chère là-bas, mais que les jeux coûtent quelque 500 F de moins.

PS: Merci pour ton superbe dessin de vaisseau. Il est impressionnant ! Je l'ai affiché dans mon bureau.

MAITRE DES CONSOLES !

Salut à toi, maître suprême des consoles (ça,

j'aime !
ndw)

J'ai plein de questions à te poser, mais d'abord je voudrais te dire que ton magazine est super-hyper-giga-méga-dément (c'est tout ? ndw). En deux mots, il PULVERISE.

1) J'ai envie de m'acheter une Super Famicom ou une Super NES en Amérique, mais je ne sais pas ce qu'il me faudra pour la faire fonctionner sur ma télé PAL / SECAM.

2) Si je m'achète un moniteur Atari (ou autre), muni d'une prise péritel, cela marchera-t-il ?

3) Laquelle des deux Megadrive est la meilleure ? La française ou la japonaise ? (réponds-moi vite, je l'aurai pour Noël, et il faut que je sache).

4) La Megadrive et son Mega CD sont-ils plus puissants que la SFC et son CD-ROM, ou est-ce l'inverse ?

5) Si j'achète une Megadrive en France (japonaise ou française), est-ce que je peux acheter un Mega CD en Amérique ? Fonctionnera-t-il sur ma Megadrive ? Quand sortira-t-il en Amérique ?

6) Le Mega CD pourra-t-il utiliser les CD du CD-I et du CD-ROM de chez Commodore ?

Pourra-t-on l'utiliser comme ordinateur avec les CD du CD-I (cette question est importante, car mon frère voudrait m'acheter un ordinateur à la place.)

Eude

Pulvérasons, pulvérasons...

1) Plusieurs problèmes : l'alimentation (110 V) et le câble de raccordement ton téléviseur (NTSC). Tous deux sont de formats spécifiques, et tu dois prévoir un surcoût pour te les procurer en France (dans les boutiques vendant des Super Famicom). Compte 500 F pour les deux. Si ton téléviseur reconnaît le format NTSC, seule l'alimentation sera nécessaire.

2) Même problème que pour le 1), il te faut l'adaptateur péritel.

3) Big problème. En fait, cela dépend de toi. La MD française est maintenant moins chère (je l'ai vue à 790 F) et dispose d'une logithèque presque aussi importante que la MD japonaise. En revanche, les news arrivent un peu plus tard, et les jeux sont un peu ralenti. C'est tout à fait normal, puisque les importateurs parallèles fournissent directement au Japon. A noter que les jeux occidentaux (comme ceux d'Electronic Arts) suivent la loi inverse... Quant à savoir laquelle est la plus intéressante, à ton avis. Je pense personnellement que, étant donné sa vitesse supérieure, la MD japonaise est la plus intéressante. Et puis, tous les jeux fonctionnent dessus, sans qu'il soit besoin d'un quelconque adaptateur (j'espère que mon avis n'arrive pas trop tard).

4) Le Mega CD est disponible, pas le CD de la SFC. Donc, impossible de comparer.

5) A priori, oui ; si je ne me trompe pas, le Mega CD est alimenté via la Megadrive. Si ce n'est pas le cas, il faudra là aussi un adaptateur secteur. Le Mega CD sera disponible début 93 aux US, probablement peu de temps avant l'Europe.

6) Non. Le CD-I, le CDTV et le Mega CD sont trois technologies différentes, et de ce fait parfaitement incompatibles. Pas question, donc, d'utiliser le CD-I comme ordinateur pour la MD, ni réciproquement.

Merci à Mikael Aronica, Gui the Faber et Anne-Lise qui critique tout.

(N'oubliez pas de signer vos dessins et de donner votre adresse)

• ENQUETE •

JUGEZ CONSOLES + N°5

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques !
Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER
Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.
(Les gagnants de l'enquête du précédent numéro sont en p)

RUBRIQUES

La couverture :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Le sommaire :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

L'édito :

Ça craint - Sans intérêt - Marrant - Sublime

Le Japon en direct :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Les Previews :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Les tips :

Faibles - Honnêtes - Bons - Excellents

Le hit-parade :

Bidon - Inutile - Pas mal - Bien - Super !

Les petites annonces :

Sans intérêt - Confus - Pas assez - Parfait

Le courrier :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

La BD Sonic :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page - 2 pages - 3 pages - 4 pages - Plus !

Que pensez-vous des pages de tests ?

Photos :

Pas assez - C'est bien - Trop

Textes :

Pas assez - C'est bien - Trop

Mise en page :

Beurk ! - Confuse - Claire - Superbe

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis - Confus - Pratique - Complet et lisible

Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Consoles + Pourquoi ?
- Joypad Pourquoi ?
- Joystick Pourquoi ?
- Génération 4 Pourquoi ?

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui - Non -

Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle - Bof - Pas mal - Très bien - Géniale !

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

.....
.....

Sur laquelle jouez-vous le plus ?

.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

petites annonces

VENTES

NES

vds pt NES cart. jap. + adapt. 6 jx SMB3, Bub + le Bobber 2, etc. Daniel BERETZKI, 30, rue Rambuteau, 75003 Paris.

Nintendo px : 1000 F + 4 jx + 2 man. + 1 joys. Nasser ARIB, 3, square de l'Esterel, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.47.71.

Vds NES + 5 jx + rob. + Zapper, TBE : 1200 F ou éch. ctr Megadrive Franç ou Jap. + 2 jx Min. ou Game Gear + 3 jx Min. Philippe LECAT, 50, rue de Mayenn, 94000 Crétel. Tél. : (16-1) 49.81.79.47.

Vds NES + 8 jx : D. Dragon 2, Gradius etc. Asim SHA, 12, place des 4 Vents, 78570 Chateloupe-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.90.06.

Vds NES + 2 paddles + 5 jx (1 gratuit) : SMB, DD2, Bionic Commando, Snakerrroll, Castlevania : 11000 F. Guillaume SOLENTE, 1, rue de Bellevue, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.39.10.

Vds pour NES : Top Gun : 250 F, Phaser + Duck Hunt : 250 F, Rob + Gyromite : 250 F. Yann GUYRY, Lotissement des Paquerettes, 4, allée J.-C. Serret, 26200 Montélimar. Tél. : 75.53.74.65 (ap. 17 h).

Vds NES + 2 man. + 2 jx (Robowanior, Kung-Fu). B. Etat : 800 F. Alain MARTIN, Terra-Nella 2, n° 50, Porticcio 20166 (Corse). Tél. : 95.25.17.41.

Vds NES + 5 jx + Zapper : 1500 F ou éch. ctr Game Gear. Vte sép. poss. Michaël CLEMENT, 4, rue des Selliars, Luzarches. Tél. : (16-1) 34.71.91.81.

Vds 2 cart. Nintendo : Skate or Die, Slalom : 550 F. Alexandre PRENICE, Passonfontaine, 25690 Avoudrey. Tél. : 81.43.20.11 (ap. 18 h).

Vds 8 jx Nintendo (Tortues, Ducktales, Rygar) : 200 F et 300 F pce. Christian FEUNTEUN, Pont-Meur, 29370 Elliant. Tél. : 98.94.12.75 (ap. 18 h).

Vds NES + 3 jx + 7 x (off Road, Prodector, Dragon Ninja, Tortues) : 1700 F. Stéphane BERGER, 4, rue des Etats-Unis, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60.72.58.38.

Vds 5 jx NES Lolo, SMB, Ghost'n Goblins, Prowrestling, Machrider : px : 450 F. Morad OUAYAD, 10, rue des Haudriettes, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.95.18.

Vds NES + Pist. + 2 pads + Mario + Duck Hunt + 3 jx (Mega Man 2 + Punch Out + Bayou Billy). Guillaume LIBET, Petarol, 31810 Venerque. Tél. : 61.08.24.47.

Vds Nintendo + man. + prise périf. et SMS + 6 jx. Px : à déb. Thierry CERVERA, 22, av. Salvador-Allende, 69800 Saint-Priest. Tél. : 72.23.05.49 (ap. 18 h).

Urgent ! vds NES + 2 man. + 2 jx : SMB 1 + Gremmels 2, le tt : 600 F (val. : 1300 F). Rachid M'BARKI, 9, bd Marcel-Paul, 93450 Ile-St-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.71.38.

Vds Nintendo + 3 man. + 8 jx (Mega-Man 2 + Batman + Super-Off-Road etc.) Loïc DEQUENNE, 32, rue A-de-St-Exupéry, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.32.79.

Vds jx NES 220 à 260 F : Punch Out Megaman II, dble Dragon II, Blades Of Steel, Tortues, Tetris, Rescue, Bobble. Eric FROSIO, 75, av. Henri-Barbusse. Tél. : 69.03.59.09.

Vds NES + N. Advantage + Link, val. : 1100 F céde : 690 F. Anthony ROULEAU, La Gajale, Caro, 56140 Malestroit. Tél. : 97.74.64.21.

Vds NES + 238 jx + 2 man. ou éch. ctr Neo Geo + 2 man. jx. Ech. Amiga + Mon. + jx ctr Neo Geo. Olivier LANGOT, 9, pl. Jean-Moulin, Hameau de Frevaux, 76770 Malaunay. Tél. : 35.75.79.58.

Vds NES 4 500 F + 17 jx + NES Advantage. Jx : DD2, SMB2, Megaman 2, etc. Urgent ! Kosma BRIJATOFF, 155, rue Tahere, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.15.42.

Vds NES + 3 man. + 7 jx double D. II, Thmt + pist. : val. : 3900 F, px : 2600 F, paris uniq. Fabien COUTAYE, 169, rue Marcadet. Tél. : (16-1) 46.06.06.91 (ap. 17 h30).

Urgent vds Nintendo + 3 jx + pist. (Mario 1 + Duck-Hunt et Castlevania 2) : 850 F à déb. Julian PELLERIN, 1, Square de la Bourdonnais, 94490 Ormesson-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.93.02.52.

Vds NES ss gar. (25.11.91) + 4 jx + 2 man. Px : 800 F. Vincent BERTIN, 7, rue du Capitaine Chal-Vidan, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.31.98.07.

Vds jx NES : 250 F, Rad Racer, Skate Or Die Blades Of Steel Gonnies II. Michaël SAVARD, 4, place de l'Ancien-Calvaire, 77145 May-en-Multien. Tél. : (16-1) 60.01.10.86.

Vds jx NEX : DD 2, Solarjetman, Dragon Ball, Blades Of Steel : 200 F l'un. Le tt : 900 F. Super Etat. Stéphane BORTOLINI, 10, lot. Bellecôte, 69530 Brignats. Tél. : 72.31.65.39 (ap. 19).

Vds Robocop : 250 F, Bionic Comando : 200 F, tortues : 260 F. Vds console. Christophe PELISIER, 16, quai Jean-Moulin, 69002 Lyon. Tél. : 72.40.06.45.

Vds jx NES : Megaman 2, Life Force, Tetris, World Wrestling : 250 F l'un, 400 F les 2. Cyril TROLLE, rue du Docteur-Calot, 62600 Berck-Plage. Tél. : 21.09.00.47.

Vds jx NES (BurialFighter Megaman 2, Radgravity Battle of Olympus, Eldarescueboyand, D.Blue) : 150 à 275 F. Sébastien ou Nicolas GIERTYCH, 24, rue de la Croze, 38300 Domarin. Tél. : 74.28.38.18.

Vds jx Nintendo : 150 à 200 F. Ex : Galaga Robowarrior, Robocop et Metal Gear, Lolo. Laurent LAGIER, 35, av. du Colonel-Fabien, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.61.36.

Vds Nintendo + 7 jx (Super Mario 1, Mega Man 2) + Advantage + pist. Px : 1000 F. Sébastien BAIRIOU, 1, rue de la Vasselière, 37260 Monts. Tél. : 47.26.60.74.

Vds Nintendo + 4 jx Ikari Warriors, Linkz, Turtle, Castle, Vania le tt : 800 F (Superaffaire). Nicolas JOULIA, 71, rue de Buzenval, 92210 Saint-Ouen-l'Aumone. Tél. : (16-1) 30.37.22.08.

Urgent ! vds Nes + 4 jx : SM1 et 2, Castlevania 2 et Rygar : px : 1200 F à déb. Arnaud LAMARCHE, 34, rue Robert-Piddat, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.47.88.

Vds Nes TBE + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes TBE + 13 jx (Super Mario 2, Castlevania etc.) + Nes Max px : 2500 F. Olivier MARCHAND, 145, rue du Hameau les Bourseaux, 95310 Saint-Ouen-l'Aumone. Tél. : (16-1) 48.46.84.25.

Vds Nes + Zapper + 8 jx (Probector, etc.) val. : 3550 F. Cédé à : 1850 F. Guillaume MARCHAL, 4, allée du Sommerhof, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.52.57 (ap. 18 h).

Vds Nes TBE + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes TBE + 13 jx (Super Mario 2, Castlevania etc.) + Nes Max px : 2500 F. Olivier MARCHAND, 145, rue du Hameau les Bourseaux, 95310 Saint-Ouen-l'Aumone. Tél. : (16-1) 48.46.84.25.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

197, rue Joliot-Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.36.86.

Vds Nes + 19 jx + Nes Advantage + livres. Le tt : 4000 F ou vds sép. Emmanuel DOUMAS, 127, av. J.-B.-Clément, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.11.94.

Vds Nes : 400 F + cart., 31 jx : 400 F + nx jx Nintendo à 200 F pce. Jean-François VERGNE, 6, rue de la Liberté, 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.08.88.

Vds Life Force : 185 F, Tecno World Wrestling : 190 F, sur STF (E) : Croisière (Cartes, doc.) TBE : Px : 150 F (ach. 10/91). Karim. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.

Vds jx Nintendo comme neufs entre 250 F et 290 F (Zelda II, Faxanadu etc.). Stéphane BIBENS, 30, rue des Cépages, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.99.02.

Vds Nes + 20 jx dments + Zapper. Px : 4200 F à déb. Robert FILLION, 47, rue de la Libération, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.13.72.

Vds Nintendo + 5 jx (TMHT, Simon Q., Solar J. etc.) + 2 man. + not. TBE : 2000 F. Patrice SZWERTBROT, 6, av. Hoche, 93130 Noisy-Le-Sec. Tél. : (16-1) 48.46.84.25.

Vds Nes + Zapper + 8 jx (Probector, etc.) val. : 3550 F. Cédé à : 1850 F. Guillaume MARCHAL, 4, allée du Sommerhof, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.52.57 (ap. 18 h).

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

Vds Nes + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. Jean-Pierre ADAMS, place de Buisseval 12, 7911 Buisseval (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.

</

GAME'S

petites annonces

Vds Nintendo + 1 joy + 1 pist. + 5 jx (Megaman I + Fester's Quest + Zelda II + Super Mario I et Duck Hunt) le tt : 1 500 F. Jérémie GRETIAUX, 4, rue le Moulin de la Galette, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.50.52.43.

Vds jx NES (TMHT) Gremlins 2, Wizards et Warriors) de 250 F à 350 F. TBE à déb. Erwan CREUZE, La Tourette, 86380 Marigny-Brizay. Tél. : 49.52.16.35.

Vds NES lux : 690 F. Vds jx NES Zelda 2 : 200 F. Ikari Warriors : 100 F. François DUVAUX, 20, rue du Château, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.52.05.50.

Vds Nintendo 8 bits + 16 jx SMB 2 Batman + 2 man. Px : 3 000 F. Jean-Baptiste MEUSNIER, 248, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.10.51.

Vds ss gar. NES : 600 F + jx (Tops + Codes) + Gammeboy TBE : 390 F + jx ou éch. ctre Amiga + ext. ou Mega + jx. Stéphane PASCOLO, Les Guigues, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.67.03.

Vds NES + not. + 6 jx (Track & Field 2 + DD 2 + Burai Fighter...) + 2 man. : 1 100 F. Stéphane REMILIEUX, Mas de la Chapelle, Petite route de Tarascon, 13200 Arles. Tél. : 90.93.23.15.

Vds 10 jx NES (BAT, Zelda 2, Dble Dragon 2, Mario 2, Off Road, etc.). Px : 250 F + Gameboy : 400 F. Jérémie SACHOUX, Z.I. Fain-les-Montbard, 21500 Montbard. Tél. : 80.92.34.70.

Kung-Fu : 199 F. Airwol : 230 F. Prowresting : 210 F. K7 américaine : Indiana Jones I : 550 F. Olivier GONKESER, 17, av. Aristide-Briand, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.81.93.

Vds 5 jx NES TBE (bte + not.), tt : 700 F ou 150 à 200 F pce. Laurent QUAGLIA, 15, av. Van Gogh, Domaine Clas, 13480 Cabries. Tél. : 42.69.17.10.

Vds NES 400 F + 1 jeu Dble Dragon 2 : 250 F, tt : 650 F. François BARRIERE, 4, rue de Laude, 31880 La Salvetat Saint-Gilles. Tél. : 61.07.37.88.

Vds NES + 2 man. + Python II + pist. + 4 jx (Super Mario Bros 1 + Tortues + Top Gun + Dunk Hunt 1. Val. : 1 990 F, px : 1 300 F. Matthieu LEBRETON, La Caillonnière, 72150 Prullé l'Eguille. Tél. : 43.40.92.37.

Vds cart. NES jap. (nécessite adapt.). Px : 100 F. Affaire ! Patrick VIOLET, 88, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.40.33.

Vds NES + 11 jx. Val. : 4 400 F, cédé : 2 700 F. TBE. Rudy SCETBON, 28, rue de Brie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.95.32 (ap. 20 h).

Vds jx NES de 300 à 250 F. Faxanadu duck tales off road, Blades off steal et Grem B. Stéphane HAYRAPIAN, 30, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.04.60.

Vds NES gar. 6 mois + 5 jx (Mickey, Wonderboy in Monster Land) : 1 300 F. Rudy JAMES, 19, av. de la Charmille, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.97.81.

Vds Nintendo tte neuve + 2 man. + zapper + 3 k7 inclus : Mario 1, Duck Hunt, Wizzard, Warrior : 700 F. Nelly GRELET, 2, rue Eugène-Oudiné, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.45.83.

Vds jx NES (SMB2, Life Force, Tetris, Rush'n Attack, Track & Field 2) : 200 F ou éch. Ludovic FERRET, 42, rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.33.

Vds NES + 2 jx + 3 man. + robot + pist. Vds 19 jx : 150-250 F. Batman, Robocop, etc. Frantz HIRSCH, 10, rue auguste-Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.92.04.

Vds NES ss gar. + 5 jx + 1 NES max. : 1 300 F. Patrick CONVERT, 47, av. de Verdun, 92390 Ville-neuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.92.06.59.

Castlevan, Rad Racer, Foot, Volley, Rescue, D. Kong 3, Mario 2, Hockey, Turtles sur NES : 200 F. Jacques DUGAUQUIER, 121, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.83.13 (ap. 19 30).

NES + 6 jx : Mario 1 et 2, Ikari Warrior, Top Gun, Rushian Attack, Dble Dr. 2. Px : 1 300 F. Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48.

Vds jx NES entre 100 et 200 F. Dble Dragon 2, SMB1, Billy, Gradius, Faxa, Link. Matthieu AUDEBAUD, 4, rue Hoche, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 48.89.89.47.

Vds 23 K7 Nintendo : 200 F pce environ : Blades of Steel, Gradius, Tetris, TMHT... Urgent. Renaud BOUET, Villa La Roseraie, 2, rue des Térepinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.

Vds jx Nintendo : 200 F pce : Batman, Punch Out, Robocop, Gost'n Goblins, Turtles, Mario II, etc. Vincent BOURACHUT, 126, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.27.33.

Vds Nintendo + 2 jx : 800 F. Rudy CATOIRE, 35, rue George-Sand, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 40.85.06.99 (ap. 17 h).

Vds Nintendo + zapper 2 man., 10 jx, TBE : Zelda, Mario I, II, etc. Px : 2 000 F. Hélène LANGEVIN, 23, av. d'Orgemont, appt 66, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.20.34 (ap. 19 h).

Vds jx NES (Castlevania, totues, Tennis, DD2) de 150 à 180 F. David HUY, 3, allée Fernand-Léger, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.59.83.

Vds sur NES Xevious Proam : 250 F. Tennis, Kung Fu, Zapper, Duck Hunt, Hogans Halley Blach : 200 F. Jérôme VITARD, 67, rue du Général-Giraud, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.39.98.

Vds NES + 13 jx (Gremlins 2, Ducktales, TMHT, Robocop, World Wrestling, Zelda...). Px : 2 500 F. Benjamin ESNEE, 8, rue de la Station, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.13.17.

Vds jx NES (Megaman 2, Zelda 1 et 2, Offroad, Castlevania 2, Trojan, TMHT). Faire offre. Sébastien FIDANI, 27, allée Maurice-Ravel, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.14.25.

Vds NES + 9 jx, 1 an : 4 000 F, px : 2 200 F (remboursement si pas satisfait). Jean-Philippe ARNOULD, 60, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.34.59.

Vds NES + 2 man. + 6 jx (Megaman, Bayou Billy, Metal Gear, SMB1, Widards et Warriors) : 1 050 F. Michel PAPPALARDO, 17, av. Henri-Wallon, 13130 Berre-L'Etang.

Vds jx NES (250 à 300 F) : World Wrestling, Skater or die, Robocop, Gauntlet II. Tél. : Bruno LAMBINET, 3, allée Marx-d'Ormoy, 77186 Noisiel. (16-1) 60.06.16.95 ou 43.08.05.35.

Vds NES 2 man. + 1 zapper + 9 jx : 2 500 F. Jérôme LANGEILLA, 32, route Nationale : 449 Pate de Lardy, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 60.82.37.68.

Vds nbx jx sur NES, Gameboy et PC 5 1/4 entre 100 et 250 F. Florian NARBONNE, 46-48, rue Victor Hugo, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.45.29.

Vds NES + 2 man. + zapper + NES adv. + 15 jx, le tt TBE, val. : 5 750 F, px : 2 000 F à déb. Hervé SAS, 5, rue Lavoisier, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.53.99.

Vds Nintendo + 1 jeu, px : 400 F, vds 4 jx à 200 F pce + NES Avantage (Turbo) : 200 F. Angélique VAYSSIERE, 165, av. de Grammont, 47800 Miramont de Guyenne. Tél. : 53.93.81.48 (H.R.).

Vds jx NES TBE Dble Dragon : 350 F. Tortues : 340 F, BE. Charles RACCA, Villeneuve d'Uriage, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.05.98.

Vds NES + 20 jx : 6 000 F (Tortues, Cobra Triangle, Simon Quest, Wizard & Warior, Faxanadu, SMB1, Kung-Fu, Black Manta, Punch Out, etc. ou 200 F pce. Tony VEPIERRE, 8, av. de la Division Leclerc, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.56.26.

Vds jx NES : Punch-Out : 250 F, Ikari Warriors : 200 F, Castlevania : 200 F, Rygar : 200 F. Galaga : 160 F ou le tout : 890 F. Guillaume BUNOUF, 45, blvd du Lycée, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.91.57.

Nintendo + 2 jx : Dble Dragon + S. Mario Bros II : 845 F. Xavier TROCHARD, 41, rue Jean-Jaurès, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.92.34.

Vds NES + 7 jx, Mario, Punchout, etc., le tt : 1 500 F ou cons. + 1 jeu : 350 F ou 1 jeu : 200 F. Laurent BESSOU, 31, rue de Toulon, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.00.08.

Vds Nintendo + 4 jx ss gar. : 1 000 F. Sylvain ISAMBERT, 26, rue saint-Jacques, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.70.40.

Vds nbx jx Nintendo (Off Road, Dble Dragon 2, Gauntlet 2...) et NES Four et Adv. Jean-Philippe SCHMITT, 11, rue Mozart, 57000 Metz. Tél. : 87.66.83.63.

Vds ou éch. jx sur Nintendo ctre Megadrive (2 jx Nintendo ctre 1 SMD) dans les Bouches du Rhône. Loïc CARUANA, Villa Le Puits, Vallon de Bagnols, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.27.27.

Vds Nintendo + 7 jx TBE. Px à déb. Guillaume CAULIER, 10, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.53.56.

Vds NES + 5 jx : DD2, Castel 2, Mario 1 et Mario 3. Val. : 2 610 F, px : 1 300 F ou éch. ctre autre console. Emmanuel LACAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12.

Vds jx pist. : 150 F. Megaman 2 : 250 F, Kung-Fu : 100 F. Machrider : 100 F. Vds jx pour pist. Hogan's Alley : 100 F. Christophe CHIKLI, 49, chemin du Bois des Fossés, 91180 Saint-Germain-les-Arpajons. Tél. : 64.90.26.85.

Vds jx NES : Xevious : 200 F. Popeye : 200 F. Kung-Fu : 200 F. Ice Climber : 200 F. Emmanuel JOLY, 36, Grand'Rue, 62129 Throuanne. Tél. : 21.95.54.79.

Vds NES + 4 man. + 7 jx + robot + zapper (pist.) + 2 prises péritel + ss gar. : 1 700 F. Jonathan BLONDEAU, 12, rue Georges-Lugol, 77100 Heaux. Tél. : (16-1) 60.25.24.45.

Vds NES + 9 jx + pist. + 2 man. Px : 1 200 F. Wilfried ATZERT, 14, av. de la Concorde, 77290 Miry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.75.37.

Vds NES complète + 4 jx (Zelda 2, Blades of Steel, Mario Bros, Dunk Hunt : 900 F cause manque de temps. François DUCORNEY, 3, rue Victor-Brochart, 59890 Quesnoy-sur-Deûle. Tél. : 20.78.95.42.

Vds NES ss gar. + 1 man. NES Max + 5 jx : 1 500 F le tt. Rémi GAMBICCHIA, 8, rue des Maraîchers, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.15.34.33.

Vds jx NES : 180 à 300 F : Rygar, DD Dra. 2, Gauntlet 2, R. Racer, Galaga Zapper, Tiger Heli. Vincent BONHOMME, 41800 La Gandonnerie Sougé. Tél. : 54.72.49.75.

Vds Nintendo + K7 (SMB II), Battle of Olympus, etc.). Laurent PITTEL, 243, chemin des Glyamis, 74380 Granves-Sales. Tél. : 50.39.31.72.

Vds NES + compil 31 jx (Tennis, Balloon Fight, Ice Climber, etc.) + Dble Dragon 2. Px : 1 500 F. Steven CLOS, 51 bis, rue du Général-Leclerc, 92130 Fourqueux. Tél. : (16-1) 30.61.53.11 (ap. 17 h).

Vds jx NES : Black Manta : 210 F, Dble Dribble : 180 F, World Wrestling : 210 F, éch. Robocop ctre SMB 2. Julien ELANNO, 37, rue Capitaine Hervouet, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.11.13.

Vds NES TBE (fin 90) + pist. + 6 jx. Val. : 2 400 F. Px : 1 500 F. Fabien CISSOIRE, Marne (51). Tél. : 26.48.70.12.

Vds Sornes, TMHT : 250 F, Zelda : 150 F, Radracer : 200 F. Donkey Kong Classic : 150 F, Surgb : TMHT : 150 F. Cedric COLLEMINE, 155, rue de Boissise, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.22.28.

Vds sur NES Robocop : 180 F ou éch. ctre n'importe quels jx... pourvu que cela me plaise. Bertrand BESNARD, Le Haut Beaulieu, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.04.39.

Vds NES + TNMT + Zelda 1, SMB 1 & 2, Robocop, val. : 2 900 F, TBE, px : 1 300 F. Samuel SALAMA, 23, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.66.81.

Vds NES + phaser + 8 Megahit (Zelda 1, SMB 1 et 3, Dble Dragon 2, Megaman 2, etc.), vte spé. poss. Frédéric BILLARD, rue de la Gare, 73520 Saint-Béron. Tél. : 76.31.13.11.

Vds NES + 1 jeu (val. : 810 F), urgent. Emmanuel LACOUR, 8, rue des Arbousiers, 33320 Le Taillan. Tél. : 56.57.10.31.

Vds NES + 7 jx (Zelda 1 et 2, Mario, etc.) + joy avec tir en rafale ! Val. : 3 700 F, px : 2 500 F ou sép. Christophe GEHANT, 2, rue de Févery, 90700 Chatenois-les-Forges. Tél. : 84.29.46.62.

Vds NES + 5 jx : Top Gun, TMHT, Dragon Ball, WWF Chall. : 1 500 F tt (val. : 2 200 F). Martin LOCELER, 7, rue la Condamine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 39.62.84.34.

Vds Nintendo (Noël 91) + Dunk Hunt, Mario Bros I et II, Zelda I et II, Dble Dragon II, le tt : 1 000 F (val

Nes NES Zelda 2 : 250 F (à débattre), ou à éch. Vds NES (bon état). Martin LANTOINE, 12, rue Lassalle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.67.76.

Unique ! vds NES + 2 man. + plat. + 6 jx, DD2, SMB 2, Off Road, TMHT, Duck-Hunt, le tt : 800 F. Thierry RUIZ, 8, rue Antoine-Fournier, 51100 Reims. Tél. : 26.07.67.66.

Vds Nintendo + 8 jx + pist. (Kung-Fu, Metroid, Tortues), etc. Baptiste HAUTION, 76, rue du Paradis, 59100 Fournies. Tél. : 27.60.58.14.

Vds jx NES 220 F pce : Dble Dragon II, Dragonball, Megaman II, Tortues. Olivier BOBIN, 2, rue de Luxembourg, 28100 Lucé. Tél. : 37.34.09.74.

Vds NES + 2 jx + 1 plat. Val. : 990 F, px : 700 F. Bertrand GIRAUD, 9, résidence du Cardinal, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 64.48.44.92.

Vds jx NES : RC pro AM, Tortues, Dble Dribble : 200 F pce. Eric MARRET, 22, rue des Mousses, 13006 Marseille. Tél. : 91.77.67.53.

Vds NES + jx : Batman, Life Force, Metroid, SMB 2, Kid Icaru, Ikari Warriors + NES max : 2 000 F. Ruoy NIMSQUERNS, 249, rue des Tournelles, 60700 Ponpoint. Tél. : 44.72.60.68.

Vds THMT + Gradus pour NES : 250 F pce ou 450 F les 2. Urgent. Loic CHARPENTIER, 55, rue de LW, 27370 Saint-Cyr-la-Campagne. Tél. : 35.87.84.76.

Vds 7 jx NES exc. état (Mario 1 et 2, Dble Drag. 2, Simon's Quest, etc.) : 200 F pce. Nicolas LOUBET, 23, rue Saint-Bruno, 31100 Toulouse. Tél. : 61.21.83.06.

Vds nintendo +70 jx, Mario, SuperMario, Tetris, Golf, etc. (px sacrifié : 2 000 F + port). Claude DERIVAS, 3, passage de Strasbourg, 31130 Balma. Tél. : 61.24.43.21.

Vds NES + 7 jx + man. Advantage + revues, Robocop, Megaman 2, World Cup : 1 800 F. Sébastien DENIS, 76, route de Seyenes, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.81.62.

Vds NES + 2 jx (D. Dragon, Dr Mario) : 650 F ou éch. ctre 4 jx gameboy (Mario, Golf, Tennis, ...). SohHay MEY, 9, square Carpeaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.09.27.

Vds NES + 9 jx. Prix : 1 500 F ou éch. ctre NEC. David MARTIN, 95C, rue Edouard-Vaillant, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.22.48.

Vds NES + 2 man. + 14 jx (Zelda I et II), val. : 5 600 F, px : 3 600 F, bon état. Manuel LEVESQUE, 6, rue Boulay, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.04.05.

Stoop ! Vds Nintendo de luxe (Robot, pist. + 2 k7) + 7 jx : 1 100 F (ach. : 2 500 F). Maxime NAUDIN, 11, rue Dieutre, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.57.39 (de 17 à 19 h).

Vds console + jeu : 450 F. Vds ROB : 250 F, pist. : 150 F, px : 150 F pce. Jean-Christophe PETIPAQS, 11, allée des Terrasses, domaine de Grand-Champ, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.16.41.56.

Urgent ! Vds NES + 10 jx + 2 joys (NES Advantage). Px : 1 500 F. Ugo FRANCESCHI, 77, chemin de Pluvence, 13011 Marseille. Tél. : 91.27.03.84.

Urgent vds jx NES : Metroid, Kidicarus, Life Force, Faxanadu, TBE : 250 F et Tennis : 150 F. Jérôme PENOT, Résidence du Port, 06210 Mandelieu-La-Napoule. Tél. : 93.49.12.21.

Vds jx Nintendo : 150 F. Simons Wuest, Zelda 2, Super Mario 2, Truck and Field 2, Kid Icarus. Damien SAINT-OLIVE, 2, rue Sala, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.51.17.

Vds NES + 8 jx (M. Man 2, D, D, 2, Rygar, etc.): 2 000 F, poss. vte sép. Asim SHAH, 12, place des 4-vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 38.74.38.06 (ap. 18 h).

Vds NES - 1 man. - 2 man. infrarouge + 1 jeu : 990 F. Vds NES (Mario I et II, Picou, Bubble, Rabuk) : 300 F. Pierre-Jean BRESCIANI, villa A Teppa, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.

Vds Nintendo de base - pist. + 2 man. + 3 jx (Duck Hunt, Wario Bros, World-Cup), val. : 1 800 F, cédé : 900 F. TBE (11/91). Cédric PENNARUN, 122, route de Penvern, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.35.15.

Vds NES + 2 jx (D. Dragon, Dr Mario) : 650 F ou éch. ctre 4 jx gameboy (Mario, Golf, Tennis, ...). SohHay MEY, 9, square Carpeaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.09.27.

Vds Nintendo + 2 jx : Mario Bros II + jeu jsp., Ninja (avec Ryu) : 500 F. Maxence BIZEN, 9, rue d'illiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.04.41.

Vds NES et env. 80 jx (Castlevania, Tetris, RoboCop, Tennis, Gradius...) + livres. Px : 3 500 F. Billy THERVILLE, 3, rue de Nazareth, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.09.18.

Vds pour NES et Megadrive jx entre 200 et 250 F. TBE. Véronique DELEAGE, 35, rue Louis-Blanc. Tél. : 72.74.99.95.

Vds NES + Mario 2, Punch-Out, TBE (11/91), val. : 1 300 F, cédé : 900 F + port. Thierry ACHARD, quartier des Fayesses, 84560 Ménerbes. Tél. : 90.72.22.76.

Vds NES + 1 man. infra. + 1 jeu : 990 F. Vds jx Nes : 300 F (Mario I et II, Kabuki, Picsou, Bubble, Loz). Pierre-Jean BRESCIANI, villa A Teppa, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.

Urgent ! Vds Nintendo + Mario 1 et 2, Zelda, Ghost'n Goblins, Life Force, val. : 2 490 F, px : 1 190 F. Vds

NES Adv. : 100 F. Antoine de TORLX, 10, rue Victor-Hugo, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.65.04.

Vds pour Nintendo Robocop (bte + not.), val. : 430 F, px : 320 F. Pascal VACARESSE, 6, rue de l'Esperance, 30900 Nîmes. Tél. : 65.38.22.01.

Vds NES : 350 F, vds jx Nintendo : Zelda 1 : 260 F, Batman : 260 F, DD 2 : 260 F, Tortues : 260 F, etc. Mikael BOLLE, 4, ter, impasse de l'Alges, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.33.13.

Vds NES + 7 jx (Dtales, SMB 1, 2, DD 2, R, Racer, B, Billy, etc.) + pist. le tt : (-1 an) : 1 650 F (neuf : 2 940 F). Prosper RIGOT, 459, av. de la Marne, 59700 Marcq-en-Baix. Tél. : 20.24.12.07.

Vds jx Nintendo : Kung-Fu (170 F) et Rush'n Attack (230 F) ou les 2 pour 380 F. Fabrice BOULANGER, lot. Souques, 32720 Barcelone-du-Gers. Tél. : 62.09.41.58 (soir).

Vds jx NES (ch. du Zodiac) + 4 jx Gameboy (px à déb.). Vds Donj. & Dr. + Héros W. Cédric TINGER, 62 D, av. Vincent-Auriol, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.05.68.

Urgent vds Nintendo + 9 jx + joy. (Dble Dribble, Robocop, Rush'n Attack, Track and Field II, etc.), cédé à 2 500 F. Johan WALGER, 3, rue de la Fraternelle, 25310 Hérimoncourt. Tél. : 81.30.94.72.

Vds Nintendo état neuf. Px : 490 F + K7 Goonies 2 : 300 F, Kung Fu : 200 F, golf : 200 F. Fabien JAMET, 32, av. Jean-Jaurès, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.10.79.

Stop affaire ! Nintendo Deluxe + pist. + robot + 2 jx bon état : 1 700 F à déb. Sébastien GEORGET, 7, rue de l'ome à Ragoût, 59360 Saint-Soupllets. Tél. : 60.01.57.20.

Vds NES + man. + pist. + 5 jx : SMB, Top Gun, Duck-Hunt... + magaz. TBE, val. : 2 500 F, px : 1 500 F. Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe-Morisot, 78440 Gargenville. Tél. : (16-1) 30.93.71.26.

Vds « Rescue » sur NES (neuf) : 320 F. Florent GAILLARD, 5, rue Parefial, 14000 Caen. Tél. : 31.73.79.36.

Cart. Nintendo (Airwolf, Ghost'n Goblins) ctre Megaman 2. Arnaud PAGNIER, 23, rue Emile-Gauthier, 10300 Sainte-Savine. Tél. : 25.74.45.95.

Vds ou éch. jx NES TMHT (200 F), Duck Tales (200 F), SMB 2 (200 F) ou ctre World Cup, Tetris, Boulder Dash, DD 2, etc. Nicolas PIERRAT, chemin des Vergers, rout de Bras, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.42.69.

Vds Nintendo + 9 jx, peu servi. Px : 2 300 F, vds sép. poss. : 200 à 250 F la K7, la cons. : 400 F. Alexandre DESCHAMPS, 8 bis, bd Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.91.69.

Vds NES + 3 jx + 2 man. tt neuf (Robocop, Top Gun, Punch Out). Sébastien MARIN, 13, rue Gabriel-Péri, 69210 l'Arbresle. Tél. : 74.01.50.49.

Vds Nintendo + jx (08-91), Turtles + Stealth + Pro-Am + joys. Px : 1 000 F. Florent SIMON, 28, route de l'Etang-la-Ville, 78750 Mareil-Marly. Tél. : (16-1) 39.16.38.91.

Vds sur NES ou éch. SPM Bros 1 et Duck Hunt + sur Sega Out Run, Hang On, 1 man. et péril. Fabrice HOUNKPATIN, 32, av. Cesar-Franck, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.51.51.

Vds NES + 8 jx (Zelda 1 et 2, Dble Dragon 2, SMB 2, Castel, etc.) val. : 3 700 F, px : 2 300 F. Vincent GAUTIER, 9, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.25.42.

Vds NES + Power Glove + 3 cart. (Probo, Top Gun, Gradius). Px : 1 600 F. Patrice NAVETE, 1 et 3, rue du Centre, 01600 Saint-Didier-sur-Chalaronne. Tél. : 74.04.07.52.

Vds jx NES : Faxanadu : 200 F, Zelda II : 250 F, Kung-Fu : 150 F, Joypad max. : 150 F (port CS). Arthur HUGOT, 5, place de la Comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.24.72.16 (sauf samedi de 9 à 17 h).

Vds NES + 7 jx + 2 joy. + zapper + revue + Quick Joy ou éch. ctre Coregraphix + 6 jx. Jean-Philippe VLASTRO, 5 bis, place de la Peuplerale, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.34.24.

Vds NES + 8 jx + zapper, TBE. Px : 1 500 F. Philippe ROBRESCO, 5, bd Bernard-La-Barasse, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.29.50 (ap. 18 h).

Vds ou éch. sur NES Dble Dragon II, Tortues et Dragon Ball : 290 F pce. Romain LARCHER, 26, bd du Général-Leclerc, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.83.42.

Vds NES + 4 super jx, Castlevania, World Cup, Dble Dragon 2, Galaga à 1 200 F. Jean-Luc BATET, 5, rue des Annelets. Tél. : (16-1) 42.06.47.94.

Vds Nintendo + pist. + 4 jx + 2 man. état neuf. Px : 100 F. Franck NITTI, 120, traverse Notre-Dame-du-Bon-Secours, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.21.36.

Vds NES + 10 jx Nintendo, val. : 3 990 F, px : 1 500 F ou 100 F pce (Punch-Out, DD II, Kung-Fu). Luc MAILLARD, 64, rue Henri-Regnault, 59000 Lille. Tél. : 20.93.50.48.

Vds Dble Dragon 2 (not. et bte), TBE. Ech. poss. ctre 1 jeu Megadrive. Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.

Vds Nintendo + 6 jx : Zelda, Rad Racer, etc. + zapper + 3 man. (NES Adv.) : 1 500 F. Vincent BRUNA-

ROSSO, 2, rue de l'Angelus, lot. Gavanières, 35120 Saint-Egrève. Tél. : 76.76.65.34.

Vds NES + 1 jeu : 500 F et vds K7 Nintendo (SMB 2, Zelda 2...) : 250 F pce. Joffrey PAIREMAURE, La Balétris, 86210 La chapelle-Mouillère. Tél. : 49.56.72.73.

Vds NES + 6 jx + man. NES max. Px : 1 600 F ou sép. Romain PERROTEAU, 1, rue des Melliers, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : 99.68.92.31.

Mario 1 et 3, World Cup, Popeye, Baloo Billy, Soccer. Px : 2 200 F. Laurent GERMA, 21, rue René-Hiché. Tél. : 68.71.26.94.

Vds Nintendo + 2 man. + 7 jx + pist. val. : 3 790 F, px : 1 500 F ou vds jx sép. (K7). Cyril COUSTILLER, 12200 Toulonjac, Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.47.98.

Vds Nintendo + 3 jx : Dble Dragon 2, Kung-Fu et Mario 1 + 3 man. : 700 F à déb. Jean-Baptiste MENARD, 23, av. d'Espagne, 64400 Bidos. Tél. : 59.39.38.01.

Vds NES + 6 jx : 1 400 F. Nicolas KAUFFMANN, 3, rue des Verdets, 90500 Beaucourt. Tél. : 84.56.50.80.

Vds Supergrafix + Grand Zork : 1 200 F, vds Drakon sur Super Famicom : 350 F. Jean-Charles CESARI, Auberge de la Tour Trinité de Porto Vecchio, 20137 Porto Vecchio. Tél. : 95.70.32.65.

Vds pour NES : Batman : 200 F, Mega Man : 200 F, Faxanadu : 180 F, SMB 2 : 200 F, World Wrestling : 180 F. Damir VERDIE, 3, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.68.77.

Vds Nintendo (1 an) + 5 jx : F. Quest, Dble Dragon 2, Duck Tales, Bros 1, robocop, état neuf : 1 500 F. Philippe DUMAS, 41, av. P-V. Couturier, Beauregard, 24570 Périgueux. Tél. : 53.08.30.33.

Vds NES + Mario 1 et 2, Zelda, Fhost'n Gob, Life Force : 1 190 F (val. : 2 490 F), vds Joynes Adv. : 100 F. Antoine de TORCY, 10, rue Victor-Hugo, 29370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.65.04.

Vds NES + 7 jx. Px : 1 500 F (Megaman 2 et 1, Batman, Bionic, Commando, etc.). Christophe ROYER, 15, rue du Chanoine-Straub, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.04.49.

Vds jx NES : 150 F pce : Soccer, Simon's Quest, 29370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.65.04.

Vds NES + 2 man. + pist. + 5 jx : Soccer, Simon's Quest, 29370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.65.04.

Vds NES + 10 jx (TBE) : 1 500 F (val. : 4 200 F). Juillet GICQUEL, 4, rue de Prague, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.61.11.63.

Vds NES + 5 jx (DD II, DD I, SMB, etc.) + bte + man. (px à déb.). Jérôme MUNOZ, 23, rue des Martyrs de Soweto, 42300 Mably. Tél. : 77.68.72.55.

Urgent ! Vds K7 récentes Nintendo TBE (CPT Sky-Hawk, B. Billy) de 250 à 300 F. José PEIROTEL, 97, Paris. Tél. : (16-1) 47.43.17.83.

SM, Bross 1 + robot et gyromote : 300 F. Ludovic PROUZET, 56, résidence La Tour, 47800 Miramont. Tél. : 53.93.85.20.

Vds ensemble ou sép. NES : 500 F, lot de NES : 2 000 F. Adrian WARTELLE, 14, villa E 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.73.42.

Vds NES + 5 jx + NES Advantage + Gameboy. Nicolas LOUBEYRE, 30, rue de l'Oradou, 63120 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.41.71 (ap. 17 h).

Vds jx Nintendo Silent Service, World Cup, Blades of Steel, Bionic Commando, px : 150 F. Thierry REUERIER, 103, allée de la Mésange, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.

Vds NES + 2 man. + pist. + Mario 1 + Dukie Run's Attack + câble péril. Px : 1 400 F. Luc MAS, 96, rue Oberkampf, 75011 Paris. Tél. : 45.45.34.48.

Vds Nes 2 man. + pist. + Mario + acc. + 4 jx : 1 600 F déb. ou éch. ctre MD + man. et jx. Johann FOI, 30, rte de Paris, 76240 Belbeuf. Tél. : 35.23.76.97.

Vds Nintendo de base + pist. + 2 man. + 3 jx (Hunt, Mario Bros, World-Cup), val. : 1 800 F, px : 900 F, TBE (11/90). Cédric PENNARUN, 122, route de Penvern, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.34.48.

Ach, vds ou éch. 3 jx NES ctre Gameboy + jeu NES : SMB 1, Simon's Quest, Zelda 1) + câble réo ou vds jx NES : 150 à 250 F. Christophe CONE, 31, av. Cap de Croix, Le Clos de Cimba. D1, 06100 Nice. Tél. : 93.81.10.67.

Vds NES + 2 man. + man. Arcade + 16 jx. Px : 1 290 F pce. Thomas MAMPRIN, montée de la croix, cité de l'Enclos, villa E2, 38150 Roussillon. Tél. : 74.86.15.86.

Vds jx sur NES : Mario 2, zapper, Gauntlet 2, Rydia Racer, Tiger Hell : 300 F pce. Mario 3, Vincenzo BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Souvigné. Tél. : 54.72.49.75.

Vds K7 NES : Loz I, II, Faxanadu, Foster, Solstice 275 F pce. Metroid, Kid Icarus, Megaman : 250 F pce. Cyril LONDECHAMP, rue du Puits-Chien, 21120 Chaignay. Tél. : 80.95.23.11.

Vds NES, zapper, 2 man., 55 jx : 3 500 F à déb. négociement ou entre 100 et 200 F jx. Laurier CUSSET, 3, place du Général-Stefanik, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.43.17.83.

av. Paul-Vaillant-Couturier, 93220 Gagny. (16-1) 43.09.28.38 (le soir).

Vds ensemble ou sép. NES : 500 F, lot de NES : 2 000 F. Adrian WARTELLE, 14, villa E 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.73.42.

Vds NES + 5 jx + NES Advantage + Gameboy. Nicolas LOUBEYRE, 30, rue de l'Oradou, 63120 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.41.71 (ap. 17 h).

Vds jx Nintendo Silent Service, World Cup, Blades of Steel, Bionic Commando, px : 150 F. Thierry REUERIER, 103, allée de la Mésange, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.

Vds NES + 2 man. + pist. + Mario 1 + Dukie Run's Attack + câble péril. Px : 1 400 F. Luc MAS, 96, rue Oberkampf, 75011 Paris. Tél. : 45.45.34.48.

Vds Nes 2 man. + pist. + Mario + acc. + 4 jx : 1 600 F déb. ou éch. ctre MD + man. et jx. Johann FOI, 30, rte de Paris, 76240 Belbeuf. Tél. : 35.23.76.97.

Vds Nintendo de base + pist. + 2 man. + 3 jx (Hunt, Mario Bros, World-Cup), val. : 1 800 F, px : 900 F, TBE (11/90). Cédric PENNARUN, 122, route de Penvern, 29000 Quimper.

petites annonces

Vds sur NES jx (18), Mario 2, Batman, Pinbot, Robocop, Zelda, Turtles (le tt : 3 900 F ou 250 F pce). **Benjamin SUIRE, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.00.44.**

Vds 7 jx : Aztec Aventure, Alien, Syndrome, Bank Panic, Super Tennis : 800 F (2 ans). **Daniel HODZA, 7, rue Jean-Moulin, 33290 Pampuyre. Tél. : 56.35.36.41.**

Vds Nintendo + 2 man. + 4 jx (Megaman 2 + Top Gun + Wizzards + Metroid) : 800 F. **Patrick BONADEO, 4, place Roland, 57100 Thionville.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 5 jx (SMB 1, Dunc-Hunt, Punch-Out, DD 2, Sod.) Px : 1 300 F, val. : 2 800 F. Tél. : Arnaud GIRIER, 26, av. du Docteur-Terrier, 69130 Ecully. **78.43.37.63.**

Noël Px K'do vds 13 jx : Dble Dragon II, SM 2, Zelda... + pist. + robot, b. état, val. : 4 700 F, lot pour 2 980 F. **Lionel JOURDAN, 93, rue du Marolet, 69540 Irigny. Tél. : 72.39.02.19.**

Vds NES + 4 jx + Game Gear + Columns, l'ensemble : 1 800 F, pas de vte sép. **Alexandre REGUIN, Le Chesnay, 74160 Saint-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.49.01.66.**

Vds jx NES World Cup : 200 F, Gauntlet II : 200 F et Zelda I : 200 F. **Nicolas AGRAPART, 5, rue d'Athènes, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.38.82.**

Vds jx NES : Goonies 2, Tennis, Robocop, Black Manta, etc. Px de 150 à 220 F. **Julien RANKIN, 13, av. Général-Eisenhower, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.70.88.**

Vds NES + 2 man. + 1 jeu. Px : 400 F. **Sébastien MORELLE, 29, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.28.58.12.**

Vds NES + jx : Batman, Rygar, Gradius, Life Force, le tt : 800 F. **Bruno BORNAT, 43, rue Francis-de-Pressencé, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.92.25 (ap. 18 h 30).**

Vds NES + 8 jx + NES Advantage + zapper, TBE. Px : 2 700 F ou éch. ctr Super Famicom + 1 jeu. **Daniel LOLIVIER, 9, rue de Rouen, 61230 Gacé. Tél. : 33.35.53.18.**

Dragon Ball : 250 F. Kid Icarus : 250 F, Zelda II : 250 F. **Fabien ROZBORSKI, 6, av. Claude-Debussy, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.50.38.**

Super ! Vds NES + 4 jx (Catch, Metalgear...) + robot, val. : 2 500 F, cédé à 1 200 F à déb. **Frédéric MARTINOTTI, 167, rue F-Mauriac, Les Bougainvillées, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.20.15.**

Vds NES + 13 jx (Batman, Punch Out, etc.) : 3 000 F ou jx sép. : 200 F pce. **Julien GIANI, 39, rue de Kerjestin, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.79.38.**

Vds NES + 9 jx (SMB 2, Zelda II, Top Gun...) + rob. avec jx + Gun. + jx + NES Adv. **Christophe VIEL, La Couture Sévigny, 61200 Argentan. Tél. : 33.35.77.30.**

Vds jx Nintendo (Link, Wizards and Warriors, Gauntlet 2, Riggart) : 250 à 300 F. **Christophe LACOMERE, 5, rue de la Vallée, 91150 Brèches-les-Scelles. Tél. : (16-1) 69.52.03.82.**

Vds NES + 4 jx (SMB 1, Goonies 2, Trojan, Excite-bike) ou sép. Px : 1 050 F, val. : 2 000 F. **Pascal ANNESTAY, Tél. : 91.86.14.78.**

Vds Nintendo 11 jx, 3 man. : 2 000 F à déb. **Rodolphe WALLGREN, 23, route de Nîmes, Le Crès. Tél. : 67.87.21.44.**

Urgent, vds NES + jx (Megaman II, SMB 1, Rescue the embassy mission, Silent Service, Ghostbusters II, Zelda I et II) ou jx sép. Px à déb. **Gildas LACROUX, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.83.38 (ap. 17 h 00).**

Vds 3 jx Nintendo : 600 F (200 F pce), Gauntlet II, Solomon's Keytrojan, Jérôme BINZ, Les Eycards, 33460 Canetanac. Tél. : 56.88.75.67.

Vds K7 de 190 jx mini. : 2 000 F, maxl. : 2 500 F. **Régis, Richard BOULE, 38, av. du Président Roosevelt, 93360 Neuilly Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.44.68.**

Vds jx NES Burai Fighter : 200 F à Boy and hits blob : 250 F, B. Billy : 150 F, Megaman 3 : 450 F. **Steve HU-SEIK, 2, place de la Rose Bleue, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 60.06.66.36.**

Urgent ! Vds NES + 17 jx TBE, px sacrifié : 2 500 F. **Michael ADAM, 106, hameau de Parassac, 05000 Gap. Tél. : 92.53.73.72.**

Vds jx NES de 100 à 200 F (Batman, Zelda 2, Castlevania, Ghost'n Goblins, RC, Pro, Am, Punch). **Mourand BENSTITI, 8, rue d'Agen, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.21.16.**

SEGA

Vds Sega M. S. neuve + 14 jx et vds NEC portable + 1 jeu : 2 000 F et 1 500 F. **Kali KADER, 31, rue des Sorbiers, 31120 Portet-sur-Garonne. Tél. : 61.76.75.69.**

Vds M. S. + 2 mans + pist. + 7 jx (Altered Beast etc.) max : 1 650 F. **David CARBONELLI, 24, rue Sully-Decines, 69150 Charpieux. Tél. : 78.49.93.51.**

Vds Sega M. S. : 750 F + 4 jx au choix, à déb. **Patrick PELEIRIN, 1, rue Pierre-Semard, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.80.98.**

Vds Sega M. S. TBE + malette de rang. : 400 F + 7 jx TBE : 200 F pce. **Fabien TERRIER, 142, rue des Celliers, Passeirier, Saint-Pierre-en-Faucigny. Tél. : 50.03.07.58 (ap. 18 h 30).**

Vds jx Sega : Choplifter : 100 F. Vds pist. Sega + 3 jx : 150 F. **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Seichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds Sega m. S. + Alex Kidd + Aerial Assault + Secret Command le tt : 690 F. **TBE. Thomas LEFRANC, 28, rue de la Nouette, 49240 Avrille. Tél. : 41.34.46.85.**

Vds Sega M. S. + Galaxy Force + Alex Kidd Lost Stard : 580 F. **Bertrand FARIZON, 41, rue J.-J. Rousseau, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.92.42.**

Vds Sega 8 bits (exc. état) + 12 jx (Mickey, W.C. Italia, Zillion) etc. val. : 3 454 F. Px : 2 500 F. **Thomas CRILLEUX, 118, Crs. D'Alsace et Lorraine, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.78.77.**

Vds 3 K7 : 250 F pce. Alex, Kidd, Shinobi, Moon-walker, Golden Axe Warrior sur Master System. **Dussaud ALAIN, 3, rue Jean-Mermoz, 26000 Valence. Tél. : 75.56.39.48.**

Vds jx M. System Cyber Shinobi dble Dragon Wonder Boy 3, Ghost House, Kung Fu Kid et d'autres : 100 F. **Jérôme BRUCKER, 42, av. des Landes, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.34.40.**

Vds Sega MS + 2 jx Alex Kidd et Super Monaco (ach. août 91) Px : 500 F. **Daniel AMIC, 2, av. Georges-Clémenceau, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.11.50.**

Vds SMS 2 man. + 1 pist. + 3 jx dont 2 inclus. **Julien VITROLY, 926, rue de Fontcouverte, 34070 Montpellier. Tél. : 67.42.73.66.**

Vds Sega MS + 2 man. + Time Soldiers, Shinobi et Spy VS Spy. Le tt en TBE à 900 F. **Michaël THAYER, 14, r. Nationale, 67800 Bischheim. Tél. : 88.81.25.57 (ap. 18 h).**

Sega MS + 12 jx (Moonwalker Battle-Out-Run, Vigilante, World-Soccer etc.) : 2 500 F. **Bastien LEPIELEUR, 129, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.00.16.**

Vds Sega, 2 jx (Alex Kidd in sinobi, Golden Axe) : 800 F. **Nordine KACHTOULI, 3, allées des Mouettées, 59460 Jeumont. Tél. : 27.67.06.31.**

Vds console SMS : (ach. août 91) px : 600 F + 2 jx : 1 000 F et 1 jeu surprise (2 jx : 500 F). **Julien CEPEDES, 14, rue du Mas Lion, 66160 Le Boulou. Tél. : 68.83.47.00.**

Super Affaire ! Vds Sega M. S. : 400 F à déb. (jx : Hang-On). **Mustapha AIT-MESGHAT, 5, rue Robert-Schumann, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.12.84.**

Urgent ! Vds Sega, MS + 2 ctr Pao + 1 control, Stick + 4 jx (Golden Axe, Danan, etc.) val. : 1 635 ou 1 200 F. **Pierre-Marie PAPINESCHI, Place de la Mairie, 82700 Escatalens. Tél. : 63.68.75.03.**

urgent ! Vds Sega MS + 8 jx + 2 man + light phaser + rapidefire. Px : 1 500 F à déb. **Benjamin AUDOUX, 6, rue Georges-de-Porto-Riche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.75.52.**

Vds Sega MS TBE + 2 man. + 16 hits (Golden Axe, R-Type) px à déb. (pos. séparé). **Cédric HUILLET, 9, av. de la Croix du Sud, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 91.73.35.81.**

Vds Sega MS + 7 jx (Rambo, Kung Fu Kid) + pist. + joys : 1 500 F à déb. Vite ! **Stephen LEBLONS, 37, rue Châteaubriand, 14000 Caen. Tél. : 31.73.35.81.**

Vds SM + 1 padle + 1 joys + 13 jx Psycho Fox, Rastan, Wonder Boy 2, Tennisace, etc. Px : 2 200 F. **Edouard VINCOTTE, 69, rue de l'Assomption, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.46.95.**

Vds Sega MS TBE + 2 man. + 16 hits (Golden Axe, R-Type) px à déb. (pos. séparé). **Cédric HUILLET, 9, av. de la Croix du Sud, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 91.73.35.81.**

Vds Sega MS + 7 jx + 2 man + light phaser + rapidefire. Px : 1 500 F à déb. **Benjamin AUDOUX, 6, rue Georges-de-Porto-Riche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.75.52.**

Vds Sega MS + 8 jx (WdBoy III, D.Dragon, R-Type, Alex Kiv) Px : pas cher : 100 F. **Jean-Philippe DE-CHEN, 15, rue Sainte-Claire, 74000 Annecy. Tél. : 50.52.84.80.**

Vds 600 F Sega M.S. Plus + 2 man. + rapid. Fire + Hang on et Safari Hunt. **Fabrice CANO, 9, impasse des Abricotiers, 66680 Canoches. Tél. : 68.54.44.83.**

Vds jx Sega (Rocky, cloud Master, Zillion, Golden Axe, Kung FU, Kid, Golvelius) de 100 à 200 F, 58 unq. **Michaël ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Tennis Ace, Thunderblade, Shinobi) Golfarania. Px : 900 F à déb. **Patrice PAILLAUD, 2, av. de la Grande, 44700 Orvault le Bois Raguene. Tél. : 91.63.40.10.**

Vds jx M.S. Thunderblade, After Burner, Heavy W : Champ. : 150 F un (Marseille et envir.). **Frank GUYON, 3, place de Cabas La Bataille, 13013 Marseille. Tél. : 91.63.40.10.**

Vds Sega M. S. + 2 man. + 4 jx : Altered, Shinobi, Danan, Alex Kidd : 900 F. **Odjébé KALU, 1, allée Charles-Fourier, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.60.47.**

Vds Sega MS + 5 jx (dble Dragon Gauntlet etc.) + 2 Pad : 1 000 F. **Nicolas FLECK, 38, av. de Navarre, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.31.28.**

Vds jx sur Nintendo : 200 F et jeu de Game Boy : 200 F. **John LE HENAFF, 9, rue Camille-Blanc, Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.46.44 (de 16 h 30 à 19 h 30).**

Vds jx Sega M. S. de 80 à 200 F (Golden Axe 2, Mickey, Spiderman). **Gregory ELZINGRE, 25, rue de la Paix-du-Ponceau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.61.54.**

Vds Sega M. S. + 3 jx DT 1 intégré, Alex Kidd, Altered Beast Golden Axe. Px : 600 F. **B. Etat + not. Pierre-Yves FELIERS, 107, rue Gallieni, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.43.92.13.**

Vds jx Sega 8 bit : Black Belt, Golden Axe, Dble Dragon, Ghost Busters, World Cup Italia 90. Px : 150 F. **Vincent FROMY, 30, av. Bures-Cottage, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.86.98.47.**

Vds SMS + 3 jx (Alex Kidd, Eswat, Chase HQ) + 2 Pads + man. Arcade. Le tt 650 F ou 1 jx : 200 F. **Marc TRIBOULET, 15 ter, route du Mesnil, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.50.30 (ap. 18 h).**

Vds SMS + 6 jx (DD1 + After Burner). Px : 800 F éch. jx NES DD 2 et Zelda 2. **José PARADINHA, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.18.84.**

Vds Sega MS + 4 jx + 2 man. ou éch. ctr 4 jx Megadrive 1. **Davy LACOUR, 98, av. Pasteur, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : 60.48.00.17.**

Vds SMS + 9 jx + 2 PAO et 1 control Stick + Phaser : 1 500 F. Vds lunettes 3D + 1 jx : 150 F. **Kristel COURREGE, 56, rue de la Côte Sauvage, 17940 Rivedoux-Page. Tél. : 46.99.88.22.**

Vds Sega MS + 4 jx + 2 man. ou éch. ctr 4 jx Megadrive 1. **Paray-Vieille-Poste. Tél. : 60.48.00.17.**

Vds Sega + 2 joys + Moonwalker, Super Tennis, Hang Honi, Safari, hunt + 2 man. Px : 600 F. **Jean-Stéphen GILBERT, 63, rue des Martyrs de la Résistance à Vénissieux. Tél. : 72.51.47.58.**

Vds SMS + 2 man + 2 jx (Alex Kid + The Ninja) : 250 F + Light Phaser : 200 F + 2 jx de 150 à 200 F (ong) Julien FOUCault, Le Catinat, place Albert-Serraz, 73800 Montmélian. Tél. : 79.84.25.23.

MS + 2 man + 5 jx, Alex-Slap, Shot Dynamite Dux-Hang On-Altered, Best. Px : 1 000 F. Cédric MUREZ, 1, rue de l'Argillière, 95340 Bernes-sur-Dise. Tél. : (16-1) 30.34.66.19.

Sega 16 bits + jx. px rais. Lionel MALKA, 12, rue Louis-Besquel, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.25.54.

Vds SMS + 9 jx (Ghoul'N Ghost Galaxy Force etc.) : 1 200 F. rech. Thunder Force 3 à t. px. Jean-Philippe SAINT-HILLIER, 16, rue du Docteur-Grenier, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.75.72.

Vds SMS + 7 jx (Pacmania, Battle Dutrun) + control Stick : 1 650 F ou éch. ctre Core + 3 jx. Marc BORDREZ, 18, av. Hoche, 91290 Arpajon. Tél. : 64.90.99.76 (ap. 17 h 30).

Vds SMS (déc. 90) TBE + 12 jx (Altered, Beast) Val. : 4 300 F cédé : 2100 F. Vds jx séparés. Sébastien MANERO, 3, rue Choiseul, 91790 Boisy-sous-Saint-Yon. Tél. : (16-1) 60.82.06.05.

Vds Sega MS + pist. + man. + Rapid Fire : 530 F : 17 jx de 50 à 200 F. Ludovic SANCIER, La Chalotière en Bruz, 35170 Bruz. Tél. : 99.52.60.26.

Vds pour Sega 8 bits Indiana Jones : 200 F. Vds 2 man. Pad : 100 F à déb. Franck THOUNY, 31, bd de la Plata, 69170 Tarare. Tél. : 74.05.01.95.

Vds Sega MS ss gar. + 2 man. + pist. + 5 jx : 1 200 F ferme. Mohamed KALAIJDI, 537, La Duchère-Sauvegarde, 69 Lyon 9e. Tél. : 78.47.56.89.

Vds Sega MS + 1 jeu : 350 F. Vds 4 jx à 100 F et 4 jx à 130 F. Guillaume BERGER, 11, rue Charpentier, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.63.03.74.

Vds Game Gear + Shinobi + Mickey + Adap. Sec-teur : 1 200 F à déb. cont. Badouan. Radouan T- MOUZA, 4, rue Pasteur, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.84.60.

Vds SMS + 19 jx Mickey, Psychophox etc. 3 man. / Rapid Fire le tt : 1 700 F. Eric HOEBLER, 78, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.19.91.

Vite 1 vds SMS + 1 man + 6 jx (px réel : 2 630 F) cédé à 1 200 F ou éch. ctre NEC. Patrick EPOTE, 7, rue Ernest-Tissot, 92210 Sazint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.62.82.

Vds Sega 8 bits n°2 + 4 jx Mickey, Tennis, Acc. etc. de 700 à 800 F (sept. 91) ou éch. ctre M.D. + 1 man. Julien FERRARIS, 20, La Issière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.65.65.

Vds Sega + lunettes 3D + 1 jeu 3D + 6 jx, California, Games, Power, Strike, After. Burner. Val. : 3 200 F. Px : 2 500 F. Michaël ALLEAUME, Le Brefet, 14130 Saint-Gatien-des-Bois. Tél. : 31.65.17.47 (h.r.).

Stop 1 vds SMS + 9 jx + Speedking : 1 200 F à déb. ach. jx Megadrive. David MASSENET, 42, av. des Marronniers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.10.06.

Vds jx SMS : Miracle Warriors, Captain, Silver-Ghostbusters, After. Burner : 175 F. Px : à déb. Pierre-Vincent CHAPUS, 27, rue de Rénusat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.91.97.

Vds jx Sega M. MoonWalker : 250 F. After, Burner : 150 F. Enduro Racer : 50 F. Rémy GROUHEZ, 2, rue des Peupliers, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.72.61.

Vds jx Sega MS Altered Beast : 200 F. Benoit CARTHERY, 23, chemin de Boissette, 77350 Boissise-la-Betrand. Tél. : (16-1) 64.38.22.26.

Vds urgent Master System + 2 jx : Alex Kidd + a choix R.C. Grand Prix ou Tennis Ace. Nicolas PUJOL, av. Jean-Moulin, 04160 Chateau-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + Pist. + 2 jx intégrés + 2 jx. Wonder Boy III et Battle : 600 F. Stéphane BANIE, 9, Rond Point Picardie, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.64.85.

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Tennisace, Shinobi, Rastan etc.) : 990 F (Affaire). Michel BETARD, 185, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.04.78.27.

Vds Sega MS : 200 F pce (Tennis Ace, Casino Games, Power...) ou 500 F le tt. Manuel VALICCIANI, 2, rue Gambetta-Houilles, 78800 Yvelines. Tél. : 75.52.19.48.

Vds Sega 8 bits + 5 jx + joyst + Fact gar. neuf : 1 750 F. Vds 4 jx. Vds Cor. + jx neuf. Adel. Tél. : 42.52.44.88.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + pist. + lunette : 1 500 F. Philippe HERR, La Cure le Périer, 38740 Vaucluse. Tél. : 75.30.27.32.

Vds Sega MS : 200 F pce (Bomber Raid R-Type Fantasy Zone, Tempest...) : 1 000 F. Sébastien LAGET, 33, rue Fargue, 38300 Vénissieux. Tél. : 91.53.43.71.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 1 jx. Lumierte, Indy, Psychofox, S.M.L. : 1 000 F. François BARDINET, Gitics, 38300 Vénissieux. Tél. : 91.53.43.71.

Vds pour Sega 8 bits : 1 000 F. Sébastien BARDINET, Gitics, 38300 Vénissieux. Tél. : 91.53.43.71.

Vds SMS + 2 man. + 1 jx. S.M.L. : 1 000 F. Christophe MENARD, 1, rue de la République, 69130 Villeurbanne. Tél. : 41.32.35.35.

Ach. jx Sega MS et jx Game Boy : 100 F max. Vds jx Megadrive Franç de 150 à 250 F. Fabrice GALOPPIN, Le Mas Feraud, Impasse Bouvard, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.61.93.81.

Vds jx Master System (Astro Warrior/Pit Pot Battle Out Run Thunder Blade) : 200 F pce. Michaël PYNSON, 33, rue Adam de la halle, 59493 Ville-Neuve-d'Asq. Tél. : 20.84.28.79.

Super Affaire 1 vds Master System II, neuve + 12 jx + man. Px : 1 500 F (à déb.). Julien MAESTRONI, Résidence des îles Sicile B, Rte des Sanguinaires, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.82.71.

Pour Sega MS rech. Psycho fox : 140 F. Fou Rastan : 110 F. Le tt pour 250 F. Grégoire GILBERT, 3, rue de Bélingue, 85210 Saint-Hermine. Tél. : 51.27.80.17.

Vds Sega MS + 3 man + 8 jx (O. Run, A. Burner, California). Jorge CARDOSO, 9, rue Pierre-Curie, 92120 Montrouge. Tél. : 46.56.25.55.

Vds jx sur MS : Gosbuster + Fire Forget II cédé à 250 F (val. : 600 F) ou éch. jx. Simon KOECHLIN, 43, résidence du Parc Ray. Tél. : 69.48.58.29.

Vds Sega 8 bits + Tansbot + Labyrinthe le tt : 500 F à déb. Sébastien LADOUBART, 5, rue de Beauvais, 60370 Hermes. Tél. : 44.07.63.39.

Vds Master Système + Mickey et Rapide Fire. Px : 750 F. Antoine CORREIA, 9, bd Beaumarchais, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.45.26.21.

Vds jx Sega : F16, Fighter, px : entre 200 et 290 F. Alexandre SOUPLY, L'Orfraise La Rode, rue Ct. Houot, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.36.17.

Vds Sega MS + 11 jx : Sonic, Wonder Boy III, Rastan, Ghost-Buster, Vigilante, etc. : 2 000 F. Bruno LOUIS-REGIS, 38, rue Auguste-Renoir, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.57.17.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 2 jx : (Kung Fu Kid, Fantasy Zone) : 750 F. David PLAUSU, 11, place Alexandre-Labadie, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.59.73 (ap. 17 h 30).

Vds Sega MS + 1 jeu : 350 F. Vds 4 jx à 100 F et 4 jx à 130 F. Guillaume BERGER, 11, rue Charpentier, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.63.03.74.

Vds Game Gear + Shinobi + Mickey + Adap. Sec-teur : 1 200 F à déb. cont. Badouan. Radouan T- MOUZA, 4, rue Pasteur, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.84.60.

Vds SMS + 19 jx Mickey, Psychophox etc. 3 man. / Rapid Fire le tt : 1 700 F. Eric HOEBLER, 78, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.19.91.

Vite 1 vds SMS + 1 man + 6 jx (px réel : 2 630 F) cédé à 1 200 F ou éch. ctre NEC. Patrick EPOTE, 7, rue Ernest-Tissot, 92210 Sazint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.62.82.

Vds Sega 8 bits n°2 + 4 jx Mickey, Tennis, Acc. etc. de 700 à 800 F (sept. 91) ou éch. ctre M.D. + 1 man. Julien FERRARIS, 20, La Issière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.65.65.

Vds Sega + lunettes 3D + 1 jeu 3D + 6 jx, California, Games, Power, Strike, After. Burner. Val. : 3 200 F. Px : 2 500 F. Michaël ALLEAUME, Le Brefet, 14130 Saint-Gatien-des-Bois. Tél. : 31.65.17.47 (h.r.).

Stop 1 vds SMS + 9 jx + Speedking : 1 200 F à déb. ach. jx Megadrive. David MASSENET, 42, av. des Marronniers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.10.06.

Vds jx SMS : Miracle Warriors, Captain, Silver-Ghostbusters, After. Burner : 175 F. Px : à déb. Pierre-Vincent CHAPUS, 27, rue de Rénusat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.91.97.

Vds jx Sega M. MoonWalker : 250 F. After, Burner : 150 F. Enduro Racer : 50 F. Rémy GROUHEZ, 2, rue des Peupliers, 92190 Meudon. Tél. : 75.52.19.48.

Vds Sega 8 bits + 5 jx + joyst + Fact gar. neuf : 1 750 F. Vds 4 jx. Vds Cor. + jx neuf. Adel. Tél. : 42.52.44.88.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + pist. + 2 jx intégrés + 2 jx. Wonder Boy III et Battle : 600 F. Stéphane BANIE, 9, Rond Point Picardie, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.64.85.

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Tennisace, Shinobi, Rastan etc.) : 990 F (Affaire). Michel BETARD, 185, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.04.78.27.

Vds Sega MS : 200 F pce (Tennis Ace, Casino Games, Power...) ou 500 F le tt. Manuel VALICCIANI, 2, rue Gambetta-Houilles, 78800 Yvelines. Tél. : 75.52.19.48.

Vds Sega 8 bits + 5 jx + joyst + Fact gar. neuf : 1 750 F. Vds 4 jx. Vds Cor. + jx neuf. Adel. Tél. : 42.52.44.88.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + pist. + lunette : 1 500 F. Philippe HERR, La Cure le Périer, 38740 Vaucluse. Tél. : 75.30.27.32.

Vds Sega MS : 200 F pce (Bomber Raid R-Type Fantasy Zone, Tempest...) : 1 000 F. Sébastien LAGET, 33, rue Fargue, 38300 Vénissieux. Tél. : 91.53.43.71.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 1 jx. S.M.L. : 1 000 F. Christophe MENARD, 1, rue de la République, 69130 Villeurbanne. Tél. : 41.32.35.35.

Vds Sega 8 bits + 4 super jx (Golden Axe, Moonwalker...) : 850 F (état neuf) ss gar. Bruno TEDESCO, 5, allée Joseph-Kessel, 77150 Césigny. Tél. : (16-1) 60.02.08.98.

Vds Sega M.S. (Mars 91) + 1 jeu : 1 200 F. Jx : Mickey-M, Dick-T, W-G, Spell-S, W-Boy. Vincent GALLIEZ, 244, rue Auguste-Bonte, 59130 Lambermont, résidence Lacarnoy. Tél. : 20.09.40.30 (soir).

Vds Sega M.S. + 11 jx + pist. + 4 man. : 2 200 F. Pierre MINCONE, 31, av. des Cottages-Caluire. Tél. : 78.30.77.66.

Vds Sega 8 bits + 5 jx : Capi., Game, Vigilante, Italie... : 900 F (état neuf) ss gar. Bruno TEDESCO, 5, allée Joseph-Kessel, 77150 Césigny. Tél. : (16-1) 60.02.08.98.

Vds Sega 8 bits + 5 jx : 1 200 F. Bruno MICHON, 8, allée de La Bergerie, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.97.19.

Urg. vds Sega 8 bits + Phaser + 13 jx (Fire Forget 2, Cyborg, Monopoly), le tt : 2 300 F (ou sép.). Mathieu HUMEZ, 2, rue Paul-Elvard, 80330 Cagny. Tél. : 22.53.85.97.

Vds Sega M.S. + 2 man. + 2 jx (Rastan, Alex-Quidd) + revues le tt BE, Px : 400 F. Eric DUPRAT, Pinettes-Boudou, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.14.06.

Vds SMS pce : 350 F. Vds jx : 100 F pce sur Strasbourg et rég. Dave BOHNERT, 13, av. Aristide-Briand, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.71.95.

petites annonces

500 F ou vds Wonderboy 3 : 250 F. Fabien VER-
SAU, Rue Jean-Cocteau, 24600 Riberac. Tél. :
53.90.92.85.

Atari 2600 + Cart 6 + 4 man. tt px : 400 à déb. Vds
Sega MS + 3 man. + 2 cart 650. Autres jx : 150 F / 1
ss. gar. Christophe FILIPPI, 11, bd Moprinson,
13004 Marseille. Tél. : 91.34.05.35.

Vds Sega M. S. + 10 jx + 1 joypad. Px : 2 200 F. An-
THONY SCHOPPEN, 177, rue du Général-de-
Gaulle, 57540 Petite-Rosselle. Tél. : 87.85.09.13.

Vds Sega + 2 man. + 4 jx (Great Football, Kung-
fukid...) sacrifiée à : 350 F. Samir AITMESGHAT, 5,
rue Robert-Schuman, 92700 Colombes. Tél. :
(16-1) 47.80.12.84.

Vds jx SMS TBE de 50 à 160 F. R-Type Ultima Out
Run, Chq Mickey Populous After B Calif G + Phaser
etc. Sylvain ANGE, rue Raoul-Follereau, bat. L1,
13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.36.18.

Vds SMS + L. Phaser + 2 joys + 21 jx (Mickey, Gol-
den Axe, Shinobi) val. : 7 000 F. Px : 3 500 F. Sé-
bastien LOUVET, 6, rue du Docteur-Louvet,
95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.67.09.

Vds Sega 8 bits + 2 jx (Indiana Jones, Alex Kidd) + 2
man. + péril : 600 F. Olivier CIBARIO, 2, che-
min de Lamillette, 01350 Culoz. Tél. :
79.87.01.28.

Urgent 1 vds Sega 8 bits TBE + 14 jx : 1 200 F avec
1 ctrole Stick). Julien. Tél. : (16-1) 46.68.88.22.

Vds jx MS, The Ninja, F16, Fighter, Ghosbusters,
Sph. Harrier, Spiderman : 150 F l'un. Bertrand
SALVADOR, 23, rue Albert-Schweitzer, 95270
Viarmes. Tél. : (16-1) 30.35.82.79 (ap. 18 h).

MEGADRIVE

Vds Megadrive franç. + Sonic, XDR, Goul's N.
Gost, + adapt. jap. le tt : 1 700 F. Mohamed Said
BEN-FRADJ, 12, rue du Dr. Potain, 75019 Paris.

Vds 20 jx Megadrive : 180 à 300 F (Sonic, Spider-
man, Fantasia) + jx Lynx : 120 F (Road Blaster, Bl.
Li). Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picas-
so, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-
1) 66.88.11.70.

Vds MD Jap. + 22 jx Sonic, Spiderman, Strider Out
Run. Street Of Rge : 3 500 F. Bachir GRICI, 6,
Square Voltaire, 94230 Cachan. Tél. : (16-
1) 46.63.66.59.

Vds Megadrive jap. + 18 hits (Sonic, Street Of Rage,
Monaco, Thund 3, etc.) val. : 9 500 F. Px : 4 900 F.
Cédric BARRIERE, 58, rue des Souvats, 77400
Dampmart. Tél. : (16-1) 60.07.47.24.

Vds sur 16 bits Strider Shadow Dancer, Golden
Axe, Eswat Hurricane, Alex Kid, Thunder : 1 000 F.
Xavier AUFRERE, 44, rue Henri-Matisse, 93600
Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.06.47.

Vds nbx jx Sega MS : 180 F pce ou 500 Fles 3. Vds
ou éch. pour MD Ghouls et alt. Sandrine MAR-
MAIN, 1, rue de l'Auxances, Traversonne, 86190
Vouillé. Tél. : 49.51.40.83.

Vds jx Megadrive, bon px. Vds Megadrive jap. + 2
joyst. : 600 F. Matthieu BACQUIN, 3, rue Steffen,
92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.19.92.

Vds synthé pss. 290, val. : 1 000 F, px : 500 F (100
sons batterie numérique) sur Paris et rég. Guilla-
ume L'HEGARET, 20, rue des Closaux, 78750
Mareil-Marly. Tél. : (16-1) 39.58.30.92.

Vds jx sur Megadrive (Franç et Jap.) Super GP Mo-
naco, Strider, World Cup Itali : 220 F pce. Chris-
tophe RUSSO, La Bricarde, bt. R, appt. 339, 159,
bd Henri-Barnier, 13015 Marseille. Tél. :
91.65.04.93.

Vds Consoles et jx Nec, Megadrive, SF. Px inter.
Ach. Console et jx Nec, MD, SF. Sylvain BOUET,
18, rue du Hameau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-
1) 39.13.28.88.

Vds ou éch. jx sur Megadrive (Mickey, Moonwalker,
Sh. Dancer, G. Axe). Vds, éch. jx Gameb. Alexan-
dre MAISSETTI, 33, rue des Cascades, 75020 Pa-
ris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.

Vds jx Megadrive : New Zeal and Story : 200 F,
Alex Kidd : 150 F. David DEL RIO, 51, rue du Val-
Fleuri, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.23.12.

Vds ou éch. Fantasia, Thunder, Force 3, Alex Kidd
sur Megadrive ctre Gynoug/Strider. Patrick FLEU-
RY, 76, rue de Strasbourg, 03200 Vichy. Tél. :
70.32.06.83.

Vds Compl. SMB1/Duck Hunt : 300 F, SMB 2 :
200 F pr Nes. Vds Alt. Beast : 200 F pr Megadrive
ou éch. ctre Game Gear. Serge GANDOLPHE, 1,
allée du Serdolet, Le Mas Laurent, 91940 Les
Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.67.42.

Vds Supergraf + 6 jx : 1 600 F et Megadrive + 5 jx :
1 600 F ou éch. ctre A500. Villaysack PHONE-
PHAKDY, Résid. des Cordeliers, Appt. 425, 10,
rue Henry-Oudin, 86000 Poitiers. Tél. :
49.88.31.76.

Vds Megadrive + 2 man. (Pro 2) + adapt. + 6 jx (Sonic,
Mickey, Shinobi) Px : 2 800 F. Rodolphe BO-
HE, RN 86, 42520 Saint-Pierre de Boeuf. Tél. :
74.87.13.29.

Vds jx MD Gynoug : 200 F et After Burner : 200 F.
Julien, 64, rue Lakanal, 34400 Lunel. Tél. :
67.71.89.87 (ap. 18 h 30).

Vds MD + 10 jx + 2 man. TBE : 4 000 F ou éch. ctre
Neo Geo + 3 jx. Cédric VANGEON, Le Puits Pa-
bot, 37270 Larcay. Tél. : 47.50.38.14.

Stop Affaire ! Sy MD (Golden Axe, Mystic, Defen-
der, Last Battle, Sword Of Vermilion). Sébastien
CHARMET, 5, chemin des Crêtes, 13600 Saus-
set-les-Pins. Tél. : 42.45.23.94.

Vds Gameboy + câble Linx + écout. Stéréo + 2 jx
Super Mario Land et Castlevania, px : 500 F. Re-
naud PATERNA, 198, les Romarins, Saint-Dreze-
ry, 34160 Saint-Drezy. Tél. : 67.86.91.50 (ap.
18 h).

Vds Megadrive Franç (07/91) + 2 joys + Adapt. jx
Jap. + 6 jx (Streets of Rage) px : 2 900 F. Chris-
tophe LALANDRE, Le Clos Vaupillon, 28240 La
Loupe. Tél. : 37.81.84.80.

Vds jx Megadrive TBE : Space Harrier II : 250 F,
Onslaught : 250 F, Fantasy Star III : 400 F. Jérôme
LIENARD, 105, rue Raymond-Lefebvre, 94250
Gentilly.

Vds ou éch. pour Megadrive : Altered Beast, Gol-
den Axe, Shadow Dancer, Zoom, Twin Hawk. Eric
BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-Saint-
Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.

Vds 8 jx Megadrive Franç. Jap. : 150 à 290 F (Bat-
man, Shinobi, etc.) Grouillez-vous ! Raphaël
MOURLANNE, Pièces Hautes, 47200 Sainte-Ba-
zeille. Tél. : 53.94.47.02.

Vds Super Famicom + 3 jx : 2 800 F + vds Megadrive
+ 2 jx : 900 F (ss embal.) Jean-Marie MI-
GOUD, 15, rue d'Oraison, 95310 Saint-Ouen-
L'Aumone. Tél. : (16-1) 34.64.58.03.

Vds jx MD : Gost'n Gost : 400 F (août 91) urgent.
TBE. Vincent POINTEL, 22, rue Claude FRA-
GER, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 64.63.15.90.

Vds Megadrive franç + 6 jx + 2 man. + adapt. jap.
état neuf : 2 200 F. Laurent OUDIN, 24, av. Jean-
Moulin, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. :
(16-1) 47.94.50.53.

Ach. éch., vds jx Megadrive, Nec, Nes et Game Boy.
Cher. SpeedBall, sonic, Populous sur SMS. Frédéric
MALGRAS, 27, rue des Clairs chênes, 91390
Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.08.45 (av.
19 h).

Vds jx Megadrive franç Strider et Musha. Jean-
Yves FEMENIA, 51, rue Raymond-Marcheron,
92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.45.99.28.

Vds jx Megadrive franç : Centurion : 280 F, Hard
Driving : 150 F. Brigitte DIEU, 7, rue Massena,
83000 Toulon. Tél. : 94.31.17.34.

Vds ou éch. jx sur Megad. : Wrestle War, ST.
Sword, Moonwalker, Din. Duke, Hard Drifin, Popo.
Rodolphe SEQUEIRA, 32 ter, rue Gabrielle,
94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.75.03.49.

Vds pour Megadrive (Fr) Sonic : 250 F c'est gé-
nial ! Poss. d'éch. Christophe LUQUET, 14, rue
des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.

Vds Megadrive + jx (Sonic, Dick Tracy, etc.) + Adp.
cart. Jap. : 2 000 F. Mohand HADTAZ, 12, rue
Chanzy, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-
1) 48.47.62.32.

Vds jx MD Sonic, Power Ball, Mickey, Strider, Su-
per League, (Last Battle + Curse) : 300 F pce. Sté-
phane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140
Saint-Pierre-lès-Nemours. Tél. : (16-
1) 64.28.83.48.

Vds jx MD (Sonic, Monaco, Shinobi, Strider) Vds jx
Nes. che. Turbo GT + 1 jeu : 1 1500 F. Alexandre.
Tél. : 60.11.56.95.

Vds Megadrive Fr. + Altered Beast + ss gar. : 700 F
+ Mickey : 900 F. Ernan JAFFRAY, 48, rue du
docteur Durand, 94110 Arcueil. Tél. : (16-
1) 46.55.06.60.

Vds sur Megadrive : sonic ou Shadow Dancer :
300 F pce + Altered Beast grat. TBE. David TER-
ME, 212, av. d'Ares, 33700 Mérignac. Tél. :
56.24.12.14.

Vds Megadrive + 7 jx Sonic Street Smart Space Har-
rier 2, Alik Kid etc. + Power MS : 1 800 F. Pierre
GARCIA, Résidence les Acacias, Pessac-en-Gi-
ronde. Tél. : 56.45.77.54.

Vds ou éch. sur Megadrive Mickey, Revenge Shinobi,
Altered Beast, Thunderforce 3. Franck. Tél. :
(16-1) 48.29.66.15.

Vds MD de 150 à 250 F (Sonic, TF 3) + ach. Ga-
me Boy, jx Gboy (100 F max.) et SMS (150 F). Cy-
rille TRICHET, 280, av. des Eucalyptus, 06160
Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.43.67.

Vds ou éch. sur Mega : Out Run, Mickey, Shinobi
Rev, Alt Beast, T-Forces : 250 F, tt : 1 000 F.
Franck, Paris. Tél. : (16-1) 48.29.66.15.

Vds MD + 2 jx + 2 man. (Arcade Power, Stick) px :
1 200 F. Vds 6 jx MD : 250 F pce. Christophe CA-
TALANO, 115, av. du Drapeau, 21000 Dijon. Tél. :
80.74.33.03.

Vds MD + 12 jx + 2 man. : 2 200 F ou éch. ctre SFC
+ 1 jx. Vincent TRUONG, 7, rue du Commandant
l'Herminier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.74.22.62.

Vds ou éch., Gynoug, JB. Boxing, Spiderman, Alien
Storm, Shadow Dancer, Shinobi, SMG : 200,
270 F. Nicolas PATOUNAS, 42, rue Charrerie du
Commerce, 50230 Agon-Coutainville. Tél. :
33.47.18.45.

Vds Megadrive + 7 jx Sonic Street Smart Space Har-
rier 2, Alik Kid etc. + Power MS : 1 800 F. Pierre
GARCIA, Résidence les Acacias, Pessac-en-Gi-
ronde. Tél. : 56.45.77.54.

Vds ou éch. sur Megadrive Mickey, Revenge Shinobi,
Altered Beast, Thunderforce 3. Franck. Tél. :
(16-1) 48.29.66.15.

Vds Megadrive (Jap.) + 4 jx : (S. Shinobi, Mistic De-
fender) val. : 2 690 F, px : 1 690 F. Erick GLAISE,
12, rue Albert-Debert, 59160 Lomme. Tél. :
20.09.40.72.

Vds jx MD Franc : 250 F Strider, Monwalker,
Ghouls'N, Eswat, Monaco. P. ou éch. ou ch. Hits. Sé-
bastien WOZNICKI, Chemin de la Montagne,
84110 Fucon. Tél. : 90.46.46.83.

Vds Megadrive (août 91) + Sonic + Alter, Estbeast,
TBE, cédé : 1 000 F. Urgent. Jérôme ou Jean-
Paul JERKECH, Le Clos du Château, 2, allée
Charles-Baudelaire, 78510 Triel. Tél. : (16-1)
39.74.03.23.

Vds Megadrive + 1 jeu Altered Beast : 999 F.
Franck LABIRIN, 31, rue France-Poulenc, 94400
Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.87.97.

Vds jx MD Gynoug : 200 F et After Burner : 200 F.
Julien, 64, rue Lakanal, 34400 Lunel. Tél. :
67.71.89.87 (ap. 18 h 30).

Vds MD + 10 jx + 2 man. (Pro 2) + adapt. + 6 jx (Sonic,
Mickey, Shinobi) Px : 2 800 F. Rodolphe BO-
HE, RN 86, 42520 Saint-Pierre de Boeuf. Tél. :
74.87.13.29.

Vds jx MD Gynoug : 200 F et After Burner : 200 F.
Julien, 64, rue Lakanal, 34400 Lunel. Tél. :
67.71.89.87 (ap. 18 h 30).

Vds MD + 10 jx + 2 man. TBE : 4 000 F ou éch. ctre
Neo Geo + 3 jx. Cédric VANGEON, Le Puits Pa-
bot, 37270 Larcay. Tél. : 47.50.38.14.

Vds Megadrive jap. + 2 joy-Pads + Sonic + Mickey +
TF3 + SM GP. TBE. Px : 1 500 F. Pascal. Tél. : (16-
1) 43.72.46.92.

Vds Fire Shark et Super Monaco GP : 250 F pce sur Megadrive. Mathieu PALLETT, 18, rue Ambroise-Croizat à Ognes. Tél. : 23.38.08.52.

Vds Megadrive + 10 jx : 1 800 F. Fabien LECLERE, 17, place de la Laiterie, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.27.57.

Vds jx Megadrive à 200 F (Sonic, etc.). Vincent DERAHARONIAN, 5, rue ou Gal de Gaulle, St-Martin-de-Nigelles, 28130 Maintenon. Tél. : 37.82.75.51 (17 h et W.E.).

Vds Még D + 12 jx, TF 3, Aleste, S of Rage, Alien Storm etc. : 2 200 F ou éch. ctre SFC. Frédéric ROBERT, 6, allée des Roseaux, 77515 Pommeuse. Tél. : (16-1) 64.03.96.32.

Super affaire ! 3 jx MD (C91) : Strider, Phelios, Mickey. Dès 150 F ! TBE. Poss. éch. Raphaël TOUZE, Le Gallon, 3, av. du Port de Plaisance, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.36.93.

Vds Megadrive + 2 man + 11 jx (Sonic, Moonw. Asker, Mickey, Italia 90, Shinobi) : 2 700 F. Fabien SENTENAC, 4, allée Julien-Duvivier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.25.13.

Vds MD + 5 jx + 1 man, TBE, ss gar. (Jap.), Région Paris. uncl. Stéphane DAO, 109, bd Pasteur, 93128 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.89.97.

Vds Megadrive neuve (ss gar.) + 2 man + 2 jx (Altered Beast et Sonic) le tt : 1 600 F à déb. Romain SEBEL. Tél. : (16-1) 45.67.19.61.

Vds jx Megadrive : Sonic, Streets of Rage, Road Rash, Valis 3, Klax, Aero Blasters. Arnaud LA-COSTE, 126, rue Grande, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.11.19.

Vds Megadrive + 10 jx + 2 man. Px : 3 500 F à déb. David MAILLOT, 14, Impasse Salengro, 33700 Mérignac. Tél. : 56.34.41.67.

Vds Mega + jx Px : 2 600 F à déb. Vds Game Boy + Nes + jx le tt : 1 300 F. Yacine IDRISI, 54, pl. Georges-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.14.32.

Vds 9 jx Megadrive de 100 à 250 F (Shinobi, SH. Dancer, Tatsujin, Hellfire) le tt : 1 200 F. Ismaïl LE-CONTE, D2, Résidence Ile Caroline, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.94.34.00.

Vds Mega Jap. TBE, an. 91 + 5 jx, sonic, Thundr for 3, Wondboy 3 + joy : px : 2 000 F. Lionel DE-BUSSON, 6, rue Saint-Denis, 57700 Neufchef. Tél. : 82.84.19.01.

Urgent ! vds Megadrive + 3 jx (E-Swat, Thunder Force 3, Golden Axe), le tt à 1 000 F. Patrice MIAOULIS, 5, rue du Languedoc, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.15.63.

Vds Megadrive franc + 8 jx (Alien Storm, Ken etc.) val. : 4 930 F cédé : 3 100 F. Régis CAFFIER, Résidence de l'Ayque, Bt. L2, 84100 Orange. Tél. : 90.34.60.72.

Vds jx Megadrive : Golden Axe, Moonwalker etc. entre 200 et 250 F, état neut. Nils BENDIB, 12 ter, route de Fontenilles, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.29.37.

Vds Megadrive jap. + 1 joy (gar. 4/92) + 5 jx : Foot, Mystic, Sonic, Moonwalker, Altered : 1 700 F. Moudad GUEBLI, 4 ? rue Auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.

Vds ou éch. jx sur Megadrive : Thunder Force 2, Altered : 200 F et Basket, Italia, Populous : 250 F. Serge KAEUBLIN, 6, rue Barbeau, 94500 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.52.89 (ap. 18 h 30).

Megadrive jap. (2 mois) + 4 jx (Mickey etc., px : 1 600 F) ctre PC Engine GT. Adrien COT-VALLIN, 1, rue Curioz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.92.44.99.

Vds sur Megadrive : Street of Rage à 300 F ou éch. ctre EA Hockey ou Road Rash. Tong LEE, 79, av. du Gal de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.52.00.

Vds à 200 F. TBE. Poss. éch. ach. ts jx de Plate-Forme sur MD. Nicolas MARCOIS, 1, rue du Dr. Bresson, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 35.88.27.56 (ap. 18 h).

Vds Megadrive 16 bits Jap. + 2 man. + 2 jx : 1 100 F. Stéphane PROUNSAMBAT, 43, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.01.34.

Vds jx Megadrive : de 200 à 250 F : Golden Axe, Shinobi, Sonic, Strider, Monaco, Eswat, Mickey. Florian LACHENLÉ, 46, Hameau des Charmettes, 38300 Saint-Egrève.

Vds pour MD : de 250 à 300 F : Strider, Marvel Land, S. Bassa, New Zealand, Wonderboy 3, etc. Dominique BREMER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.55.52.38.

PC ENGINE

Vds Core Graf TBE + 12 jx : cordon Amstrad et Hi-Fi le tt : 700 F. poss. ss gar. Paris. Sébastien DUGUET, Tours. Tél. : 47.47.51.58.

Vds Coregraf 2 : Super + 2 man + Cyber Core, donne Power Drift. Px : 800 F. Gérard. Tél. : 48.40.75.52.

Ech. vds jx PC Engine : 200 à 250 F. Filsouf, proximité Avignon. Céline, François TRABALON, 352, allée des Temps Perdus, 84200 Avignon. Tél. : 90.78.25.33.

Vds Nec : 500 F. poss. ss gar. Super px ou vte sép. David ANSE, 33, rue de l'Estherin-

Reigner, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.78.

Vds PC Engine + 2 jx : F1 Circus 91 et Bebali : 1 190 F. Stéphan HUREL, 2, Les Hauts-du-Rouve, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.27.30.

Vds Amstrad GX 4000 complète, TBE + 3 bons jx le tt : 500 F ou éch. ctre PC Engine, jx. Mathieu JURAWCAZVUSKI, 171, chemin de Provence, 84320 Entraigues-sur-Sorgue. Tél. : 90.62.14.69.

Vds Coregraphix + 10 jx + 5 pleur + 2 man. (Form. Soccer, FM Tennis). Px : 2 600 F. Yvon RINIE, 24, rue François-Mauriac, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.62.10.22 (ap. 18 h).

Urgent ! vds jx Core Graf : Vigilante et Populous : 200 F pce ou éch. C.F. Soccer. Jérôme RIZZI, Chavaria, 39270 Orgelet. Tél. : 84.35.52.37.

Vds Nec + Cyber Core + radio-réveil FM + 127 tests Nec, Px : Génial : 750 F. Stéphane DEGAND, 123, rue Louis-Bliérot, Le biollay, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.11.09.

Vds Core Graf + 4 jx (Splatter House, Devil, Crash, PC, Kid, Parasol, Star) px : 1 900 F. Florent, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.91.61.

Vds jx Nec : PC Kid 2, Ghouls & Ghosts, jx Megadrive : Arrow Flash, Monaco GP, etc. Didier RAN-DOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.

Vds PC Engine + 3 jx : 600 F. Vds NES + 2 jx : 500 F. Vds jx Lynx : 140 F pce. Ech. jx. Ozy KIDOU-CHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.

Vds jx Nec : Vigilante : 230 F. Chase HQ : 230 F. F1 Triple Battle : 200 F etc. Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.

Vds Nec + 4 jx : Super Star Soldier etc. Px : 1 200 F ss gar. Stéphane CHIU, 5, rue Henri-Feulard, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.15.94.

Vds Nec + CD Rom + 11 jx (2 CD). Val. : 6 300 F. Px : 5 500 F à déb. Fabien DERANCOURT, 9, rue d'Alsace, 26130 Saint-Paul Trois-Châteaux. Tél. : 75.04.51.24 (ap. 18 h).

Vds Core Graf + 5 jx (Jackie Chan, Ninja Spirit). Olivier FRANCOIS, 17, rue Lecomte de Lisle, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.25.06 (à 12 h ou ap. 19 h).

Vds nbx jx sur NEC (S. Debugger, Tonma, Veiges) : 250 F ou les 11 pour 2 400 F. Benoît MAGRINA, 22, rue de la Vignerie, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.84.89.23.

Vds jx PC Engine TBE : Final match tennis : 250 F. Super Volleyball : 250 F. Stéphane MINUTOLO, 550, rue Pariadi, bt. C3, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.12.38.

Vds PC Engine GT + 3 jx : 2 500 F et PC Engine + 1 jeu : 1 000 F. Ech. jx (cher. F1 Circus 91). Cédric CUVELIER, 8, RN 45, Le Rosembois, 59550 Landreilles. Tél. : 27.77.72.50 (W.E.).

Vds jx Nec de 100 à 200 F (Power Eleven Populous MR2 Dark Legend Ninja Spirit etc. Philippe MALA-QUIN, 1, av. de la Maye, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.06.83.

Vds Core Graf + 5 jx : Shinobi, PC Kid 2, Adventure Island, Japan-Warrior, Vigilante : 1 500 F. Francis BAROTTE, 34, rue du Lot, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.72.02.

Vds jx Super Famicom, Nec et Megadrive, éch. jx Néo-Géo. Ach. Mega CD et CD. Stéphane. Tél. : 43.44.79.02.

Vds Core Graf + 10 jx (Dark Legend, PC Kid 2, Klax) : 2 500 F ou 1 jeu : 220 F. Console : 600 F. Kristoff JACHIMCZAK, route de Longperrier, 77230 Dammartin. Tél. : (16-1) 60.03.48.32.

Vds Nec + 6 jx : 2 100 F. Amstrad 6128 + moni. coul. : 2 000 F (+ 80 jx grat) + adapt. moni. Nec. Johann LANTOINE, 36, rue Alengro, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.25.96.

Vds lots de 75 jx Nec : 6 600 F. Bcp de ntés. Grégory CHAREYRE, av. de la Promenade, 24570 Le Lardin Saint-Lazare. Tél. : 53.50.47.72 (ap. 19 h 30).

Vds NEC + 7 jx, vds jx MD, à déb. sur Marseille, rech. Amiga, SFC, Salut ! Jean-Michel CURCI, 3, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.15.40.

Vds Nec CGX + 3 man. (1XE 1 Pro) + 8 jx (Gunhed 2 et 2, Foot), val. : 5 000 F, cédé : 3 500 F à déb. Jérôme LEMAITRE, B.P. 101, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.13.40.

Vds NEC PC Eng. + man + 9 jx (PC K 2, Populous, Jaki, Chan, Cadash etc.) val. : 4 030 F, px : 2 000 F. Chaïb BOUJATTOUY, 21, rue d'Essling, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.51.82.

Vds Core Graf TBE + 10 jx (Tiger, Road, Power, Drift) val. : 5 200 F. Px : 2 500 F. Emmanuel FRA-CHEBOIS, 5, rue des parisiennes, 70250 Ronchamp. Tél. : 84.20.68.29.

Vds Nec PC Engine + 2 man. + 1 dbleur + 4 jx + Trans + Péritel, Bon état : 1 500 F. FREDERIC Claude, 14, Beau Site, 67130 Wisches. Tél. : 88.97.83.00.

Vds NEC Core + 5 jx (Cadash, Tiger Road) + dbleur + 2 man. Val. : 2 850 F, cédé : 1 290 F. Jérôme TALLEUX, 34, route du Pavé des Gardes, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.83.13.

Vds NEC Core Graf + 8 jx (PC Kid, Devil Crush, Tennis, Cadash) + 2 man : 2 300 F. Fabien CHA-LUMEAU, 84, rue des Patis, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.31.03.06.

Stop ! urgent ! vds NEC Cor + 5 jx (Cadash, Champ, Wrest, Tiger Road) + dbleur + 2 man. val. : 3 050 F, cédé : 1 290 F ! Jérôme TALLEUX, 34, route du Pavé des Gardes, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.83.13.

Ech. jx Nec (Shinobi, F. Soccer, etc.). Vds jx Sega (World Soccer etc. : 100 F). Nicolas LARTIGUE, 5, villa Perreux, 75020 Paris. Tél. : 69002 Lyon. Tél. : 78.42.86.20.

Vds Supergrafx + CD Rom + Rau 30 + 3 CD (Vazi S3, JB Harold, Avenger) + Soccer + Rastan 2, px : 3 900 F. François GUILLEN, 45, rue Smith, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.86.20.

Vds Supergrafx + 7 jx (PC Kid 2 Grandzort 1941) val. : 5 000 F. Px : 3 000 F. Samuel MARTINEL-LO, 1, place Notre-Dame, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.05.42.

Vds Supergrafx, TBE + 2 man. + 5pleur + 3 jx (1941, Aldynes, Blodia). Px : 1 550 F. Christophe KAGOTANI, 64, rue Velpeau, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.43.79.

Vds GX 4000 + 2 jx TBE. Px : 450 F. Nicolas AU-BERT, rue Bohard, Le Guesney, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.93.15.

Vds Supergrafx + 6 jx (Formation Soccer, Devil Crash etc.) : 2 300 F. Etienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villeprieux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92.

Vds Supergrafx + 6 jx (Formation Soccer, Devil Crash etc.) : 2 300 F. Samuel AU-BERT, rue Bohard, Le Guesney, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.93.15.

Vds Supergrafx + 6 jx (Formation Soccer, Devil Crash etc.) : 2 300 F. Etienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villeprieux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92.

Vds SPGK + 13 jx + Quint + 2 man : 4 000 F ou éch. ctre CD Rom Nec 2 + man + jx. Joseph BALOGOG, La Martinerie, 16140 Villejésus. Tél. : 45.21.86.42.87.

Vds Supergrafx + 7 jx (Hit the Ice, PC Kid 2, ST Dragon, Battle Ace) Px : 1 500 F à déb. Fabien SOUF-FIR, 17, rue Lou de St-Just, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.05.96 (19 h).

Vds Supergrafx + 11 jx : Son Son II, Final Match Tennis, Dead Moon : 2 500 F. Yacine BAKOURI, BP 4, 89230 Pontigny. Tél. : 86.47.54.24.</p

petites annonces

ner ou Ducktales) cher. Megam. Cast. Christophe VALLOT, Allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chanteraine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.

Vds Game Boy + 5 jx TBE : 800 F ou éch. ctre Game-Gear. Jean-Mathieu LASALARIE, 30, bd Edouard-Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.16.39.

Vds K7 Game Boy : Kwikr, Super-Marioland, Tetris : 150 F pce. Hélène HERVE, 51, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.59.85.

Vds Game Boy + jx : 150 F pce. Game Boy : 590 F avec 4 jx. Jim HELIOT, 2, Sentier des Bourgets, 77940 Montmachoux. Tél. : (16-1) 60.96.13.61.

Vds Game Boy ss gar. + Linke + écout. + Carry All Tetris + Mario, Picross, Invasoccer, W.Cup + bte + docs : 850 F. Marc DI ROSA, Résidence Hellene, 22, chemin de Billette, 83300 Draguignan. Tél. : 94.57.10.55.

Vds Game Boy + Tetris + Super Mario + câble : 500 F port compris. Vds NEC III + 2 joys + 5pleur + Cybercoree + PC Kid II ou éch. les 2 consoles ctre Super Famicom, à saisir ! Jean-Philippe ALLAIN, 9, av. Lebizez, L'Arboux, 30110 Lagrand-Combe. Tél. : 66.34.39.72.

Vds jx Game Boy TBE : Super Mario Land, Gargoyle Quest, F1 Race et dble Dragon : 155 F pce et 300 F les 2. Michaël LE BORGNE, Lanveur Plouneour-Trez, 29890 Brignogan-Plages. Tél. : 98.83.91.39.

Vds Game Boy + Vidéo Link + 8 jx + écout. + docs + 4pleur, val. : 2 800 F, cédé à 1 700 F. Thomas JULLIEN, chemin de la Muselière, Les Humbergs, 69380 Dommartin. Tél. : 78.43.50.50.

Vds Game Boy + 5 jx (SM, Gargoyle les Q, Spiderman, D.D. Tetris) + écout. et Gamelink le tt : 1 000 F. Thierry de RANCOURT, 536, rue de Thizy, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.68.74.92.

Vds Game Boy + Motocross Maniac TBE ss gar. + Tetris etc. : 590 F. Ramzi DJELASSI, 98, av. Victor-Hugo, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 48.25.12.50.

Vds Game Boy + 5 jx + connecteur (TBE) : 600 F. Franck CATON, 25, av. de la Div. Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.27.66.

Vds Game Boy + dble Dragon + Mario Land + Tetris + Boulder Dash : 900 F. TBE. Benjamin CARON, 3, rue de la Boyère, 06560 Valbonne. Tél. : 93.65.29.89.

Vds Game Boy + Tetris + Super Mario TBE, px : 500 F. Jérôme GUY, 28, route de la Forge, 01810 Bellignat. Tél. : 74.77.94.69.

Game Boy + 7 jx + câble Link + écout. + Game Light ss gar. TBE, px : 1 200 F. Sylvain GEFFROY, 6, rue Lamartine, 82000 Montauban. Tél. : 63.20.28.28.

Vds Game Boy + 8 jx : Mario, Batman, Tortues, dble Dragon etc. : 1 300 F. Marc BERNET-ROLLANDE, 15, rue Roquépine, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.66.06.36.

LYNX

Vds Lynx + 3 jx + matériels + pare soleil : 990 F. Vds NES + 1 jeu (dble Dragon) : 450 F. Cyril CERMAN, 7, allée Saint-Martin. Tél. : 45.94.12.61.

Vds Lynx + 4 jx + adapt. sect. pour 1 000 F (port compris). Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Roubaix. Tél. : 27.32.07.44.

Vds Lynx + 7 jx + adapt. Pensez à Noël. Mathieu REPIN, 7, rue Gustave-Flaubert, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.31.11.

Vds Lynx + Comynx + Transfo + Kit Case + Warbird + Blue Light Ning + Sime Wold + Chips Challen : 900 F. Nicolas BRONARD, Impasse Jean-Jaures, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.

Vds jx Lynx (B. Lighning + Qix) + éch. ou ach. Pin's Lynx J'ai Ninja Gai Den APB). Marce-Emmanuel FOUCART, 25, rue Pierre-Curie, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.45.71.

Vds K7 Lynx neuve blue Lightning à 100 F. Stanislas FONTAINE, 37, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.32.05.80 (ap. 18 h).

Vds Lynx + 3 jx : 600 F (achat Le 08/91) ou éch. ctre 1 Neo-Geo (Puzzled). Cyrille LEMAIRE, 2, impasse paul-Feval, 35230 St-Erblon. Tél. : 99.52.37.73.

Vds sur Lynx : Chip's Challenge TBE (bte + not.) Px : 120 F port compris. Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.

Vds Lynx + California Games Blue, Lighning et Road Blaster px : 900 F. David AMMAR, bd Henry-Croci, La Barrasse, 13000 Marseille. Tél. : 91.36.29.37.

Vds Lynx + 9 jx + malette + pare-soleil + Adapt. + Comlynx, TBE : 2 400 F. François POLI, 23 bis, rue Lesacq, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.03.76 (sam./dim.).

Vds Lynx + Comlynx + adapt. + 2 jx, le tt ss gar. 10 mois, px : 1 000 F. Loïc LE MOLLER, 62 bis, rue de la Terre noire, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.54.52.

Tu rapes tout ! Lynx + Gauntlet + California Games + adapt. Secteur + Casque : 950 F. Nicolas THEVENET, 9, rue N-Flamel, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.01.91.

Urgent ! vds Lynx complète + 8 jx : 1 1400 F. Christophe BRES, 15, route de l'Aruan, 33640 Beaufran. Tél. : 56.72.51.46.

Vds Lynx : 1 200 F + 4 jx. Christophe DUBOIS, 9, allée des Thuyas, 77420 Champs. Tél. : (16-1) 60.29.92.95.

Urgent vds ou éch. Lynx (Blue L., Road B., Slime W.) 850 F à déb. ou ctre Gamegear. Nicolas CAZAUZ-ROCHER, 21, rue de la Grange Colombe, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.06.88.

Vds Lynx + California Games (4 jx) + Slime World +

Alimentation etc. BE : 800 F. Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.

Vds jx Lynx : 120 F chq (Rygar Bl. Light, Palland, Chip Challenge). Laurent BERGER, 6, ch. des Chauves, 06650 Opiol. Tél. : 93.77.27.47.

Vds Lynx + 6 jx (Sline World, Blue Lightening) : 1 160 F à déb. Transfo + gar. Jean-Marc LEVRAN-GI, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.74.30.

Lynx + 9 jx + Alim., Sect. + câble Comlynx + adapt. Auto + Pare-soleil + Sac de transport : 2 000 F. Benoit DELPIERRE, 4, allée des Cèdres « Le Monastère », 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 34.69.08.79.

Vds Lynx neuve + sacoche + 1 jx + Pare-Soleil + adapt. : 800 F. Vds jx : Gates of Ze. + Gauntlet + ElectroCop + 2 jx : 800 F. Gaël LESCOULIER, 15, rue de la Noé, 22400 Lamballe. Tél. : 96.31.97.22.

Vds Lynx neuve + 4 jx (California Games) + Adapt. secteur (emb. d'origi.). Joris FABRIZZI, 20, rue des Marronniers, 54960 Mercy-le-Bas. Tél. : 82.89.60.19.

Vds Lynx (4 mois) + Klax + Cal Game + R.Squash + R.Blast + Gauntlet + Adapt. + Malette : 900 F. Pierre MICHEL, Appt. 301, 42, Crs. B.-Pascal, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.41.24.

Vds ou éch. Lynx + 5 jx (Xeno, Blue Light, Electro, etc.) + secteur + Comlynx. Px : 1 400 F. Denis DE-BRUYNE, 5, rue de la Vallée, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.21.57.

DIVERS

Vds NEC GT Turbo + 3 jx (Afterburner, Devil Crash, Batman) + Transfo, Ach. Avril 91 : 2 000 F à déb. Marc BESSON, 17, rue Chateaubriand, 63120 Courpière. Tél. : 73.53.06.60.

Vds Turbo GT + 1 jeu au choix (Tennis, PC Kid, Volley, Sokoban, Kick) : 1 900 F. Nicolas BERNARD, 18, allée Claire-Fontaine, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.01.01.

Vds PC Engine GT + 2 jx au choix + mallette de rang. ss garantie : 2 200 F. Flavien CARRIERE, allée de la Pinède les Essaillons, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.16.09.

Nec et Turbo + jx, TBE, 1 600 F, ss gar. + jx divers : 150 F pce. Salut ! David NJITOKE, 55, bd Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.

Vds Turbo GT + 2 jx (Vigilante, Super Volleyball) : 1 990 F. Vds console yeno + 2 jx : 150 F. Alexandre THIERY, 6b, rue jacques-Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.05.47.

Vds PC Engine GT + 2 jx au choix + mallette de rang. ss garantie : 2 200 F. Flavien CARRIERE, allée de la Pinède les Essaillons, 26110 Nyons. Tél. : 99.53.73.92.

Vds Gamegear + Shinobi + Columns + 6 accus : 900 F. Vds : Aéro, B. Ball : 200 F, Populous : 250 F. Romain LACAZE, 7, bd Calmette, 30400 Ville-neuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.14.39 (av. 20 h).

Vds jx SFC : Gradius 3, Bombuzal, Populous, Darius Twin, Pro Soccer, Augusta Golf. Vds G. B. Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.

Vds Atari 2600 + 3 jx + 2 man parfait état, cédé à 360 F. Urgent. Gabriel MOULARD, Quartier Saint-Louis, 13180 Gignac-La-Nerthe. Tél. : 42.09.93.56.

Vds sur Atari 2600 et 7800 K7 à 40 F (Winter Ga-

mes, Outlaw) (13 jx). Nicolas LEBOT, 56, rue des Violettes, Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.34.86.75.

Game Gear + Columns + Shinobi + SP Monaco GP + Prise secteur : 1 000 F. Jimmy SINIE, 15, Haumeau de la Chaloupe, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.54.05.

Ch. Contact sympa sur Famicom, éch. Goemon ctre EDE. Ech. jx Sébastien VIAUD, 493, parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.08.79.

Vds Super Famicom + F-Zéro : 2 000 F à déb. Ech. jx Super Famicom. Marc SELLAM, 5, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.69.22.

Vds SFC + 5 jx (Populous, SD Greatbattle, Final-Fight) : 30 F. Vincent PRADEL, 4, rue Diaz, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 48.25.68.75 (ap. 19 h).

Vds jx NEC ou éch. ctre jx SFC poss. F. Soccer Final Match etc. Cher. Area 88 sur SF. Christophe BOYADJIAN, 28, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.96.89.

Urgent ! vds Atari 2600 + 4 jx (Digoug, Foot, Centipede, Battlezone) px à déb. Grégoire LEFRANC, Place de la Bouvierie, 73330 Pont de Beauvoisin. Tél. : (16-1) 47.82.88.85.

Vds Game-Gear + Columns : 850 F ss gar. (sept. 91). David LANDRY, 4, allée des Lavandes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.44.73.

Vds jx MD Mickey : 250 F, Gynoug : 250 F, Osma-tutin : 190 F pour l'achat de 3 jx un jeu en cadeau. Cyrille COULOMB, 4, rue Emile-Hinzelin, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.94.28.64.

Atari 2600 VCS + 3 jx + 2 man. + adapt. Px à déb. Nabil AHRAOUI, 3, rue Jean-Moulin, 28230 Epernon. Tél. : 37.83.62.88.

Vds MSX Yamaha CXSM2 Musical + Clavier + logs Musicaux. Px : 1 500 F. Patrick BOETCHEVITCH, 161, rue André-Gide, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.79.15 (ap. 18 h).

Vds CBS (bon état) + 7 jx (Popeye), QBert) ou éch. NES/Game Boy (+ Super Mario). Frédéric BOFFY, 1, Sq. de Stockholm, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.73.92.

Vds Gamegear + Shinobi + Columns + 6 accus : 900 F. Vds : Aéro, B. Ball : 200 F, Populous : 250 F. Romain LACAZE, 7, bd Calmette, 30400 Ville-neuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.14.39 (av. 20 h).

Vds jx SFC : Gradius 3, Bombuzal, Populous, Darius Twin, Pro Soccer, Augusta Golf. Vds G. B. Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.

Vds Atari 2600 + 3 jx + 2 man parfait état, cédé à 360 F. Urgent. Gabriel MOULARD, Quartier Saint-Louis, 13180 Gignac-La-Nerthe. Tél. : 42.09.93.56.

Vds M05 + 5 K7 : 600 F, 21 K7 : 1 000 F, 21 K7, TO7-8-9 : 300 F ou 30 F pce. MO. Laglaine. Tél. : 40.96.13.75.

nia 4 sur Famicom : 490 F. Laurent ZOON, 47, rue Michel-Simon, 51120 Reims. Tél. : 26.36.38.66.

Vds Gamegear + 4 jx : 1 500 F. Vds : Alien Storn, Sonic, etc. : 300 F. Vds : Shinobi, Janal ELABBASSI, 22, rue de la Chaloupe, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.05.22.

Vds 3 jx Atari 2600, Defender 2, Space Invaders : 150 F. Jérôme BOURGEOIS, La Plaine des Conquet. Tél. : 98.89.04.65.

Vds Console portable Gamate - éch. ctre jx MD (Centurion ou Star Wars). John CORMIER, 57, rue Charles Genty. Tél. : (16-1) 45.46.25.80.

Vds Gamegear + 4 jx : 1 300 F. com. Laurent DUTEL, 28, rue de la Marne. Tél. : 13300 Marseille. Tél. : 42.61.57.87.

Vds Amstrad GX4000 + 4 jx ach.

ACHATS

ECHANGES

Ach. Formation Soccer sur NEC ou éch. ctre Ninja Warrior ou Hyper Unit. **René KHING**, 54, rue Davy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.32.94 (av. 20 h sauf W.E.).

Ach. Game Boy + Tél. : 250 F. **Nicolas HRONCEK**, 182, rue du Nécessaire, 45000 Orléans. Tél. : 38.61.58.15.

Ach. Street of Rage : 350 F. **Alain STEFANE** Siong, Les Aches, tel. : 01.47.04.34.040. Annot. Tél. : 92.83.28.25 (jeudi ap. 18 h).

Rech. jx Golden Axe Warior sur Master System à pr. rai. **Raphaël MAGNIN**, 15, rue Marcelin-Albert, 34370 Clermont. Tél. : 15.73.03.55.

Cher. SMG dans le Monde : 700 F max. **Salvatore BELLUCCI**, 7, rue Rottem-Dean, 49100 Angers. Tél. : 42.02.02.08 (ap. 19 h).

Cher. jx Megadrive entre 100 à 250 F. **Ibrahim EL-KHAR**, 10, rue des Ponts-Blanches, 75018 Paris. Tél. : 15.64.42.02.02.

Ach. jx NEC Formation Soccer : 350 F maxi. **Caroline RABASSE**, 15 bis, rue Charles-Basquin, 69770 La Sathonette. Tél. : 27.29.07.59 (ap. 18 h).

Ach. Game Boy + Tél. : 400 F. **Michel CREPIN**, 10, rue Monet, 69300 Asnières. Tél. : (16-1) 47.08.00.00.

Ach. Game Gear entre 300 à 350 F (Bon état) pour s'gx urgent. **Yannick Théodore** de 100 à 200 F. **Bastien ANGOUARD**, 13, rue du Théâtre, 92230 St-Genis-Laval. Tél. : 34.02.01.01 (ap. 17 h).

Ach. sur Megadrive Sonic, Street of Rage, Spiderman, Dragon's Lair, Lakers-VS-Celtics. **Sébastien BOURGEOIS**, 80 bis, route de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.86.13.

Ach. jx Megadrive + 2 man. + jx : Kun-Fu et Punch Out Pr. : 400 F (poss. - Mario). **Mickael LE ROUZIC**, 12, rue des Etouillères, 92370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 38.57.39.52.

Ach. jx Megadrive : 100 F. **Frédéric GRASSOISNE**, 30, 12, Le Crozet, 74300 Scionzier. Tél. : 38.02.07.19.

Ach. jx Megadrive franc. entre 150 et 250 F surt. **Sonic, Thunderwing et Street of the Rage. Sébastien BOURGEOIS**, 80 bis, route de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.86.13.

Ach. Game Boy + not. (sans access.) à 300 F. Ach. **Monica 2, Dragon's Lair** : 100 F pce. **Pierre LARTIGUE**, 1, impasse du Parc, 95720 Le Mesnil-Au-Val. Tél. : (16-1) 34.09.01.01.

Ach. jx Megadrive + 3 jx (Sonic ou Mickey + man) le tt : 1200 F. Ach. Sonic : 200 F. **Julien ROMAN**, 1, all. des Compagnes, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.23.78.37.

Ach. jx NES : SMB 1 & 2, Robocop, Batman, Shadow War, Kabuki QTM Fighter pr. : 1 000 F (à poss. **David MOREL**, Chemin des Rosiers la Prairie, 77650 Saint-Médard-d'Eyrans. Tél. : 96.31.22.72.

Rech. désespérément sur Master System : World Soccer et Tennisace : 150 F pce. **Benoit SEVESTRE**, 2, rue de Port Royal, 78470 Saint-Lambert-les-Bois. Tél. : (16-1) 30.43.70.75.

Ach. jx vectrex de tx genres : 75 F pce. **Erik JEAN-MARIE**, 24, rue du 11 novembre, 78700 Conflans-Site-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.89.04 (le soir).

Ach. jx pour Game Boy Moto Cross Maniac ou Duck Tales ou Word-Cup ou F1 à - de 120 F pce. **Damien HUGUET**, 193, rue Joliot-Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.21.99.

Ach. jx pour Megadrive (jusqu'à 200 F) sur Marseille. **Fabien FOUGERET**, Les Bougainvilles, 89670, 77, av. de Bousquetier, 13012 Marseille. Tél. : 96.30.06.75.

Ach. jx pour Game Boy Moto Cross Maniac ou Duck Tales ou Word-Cup ou F1 à - de 120 F pce. **Fabien FOUGERET**, 34, av. de la Commune de Paris, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 38.00.07.02.

Ach. jx pour Megadrive 2 et Duck Tales entre 100 et 150 F poss. **Stéphane BELLEQUET**, Le Grand Chêne, 22000 Guéret. Tél. : 96.42.37.74.

Ach. jx pour Game Boy Moto Cross avec alim. : 800 F poss. **François CHASERET**, 19, av. du Gal. Leclerc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.38.69.01.

Ach. jx pour Game Boy Moto Cross avec alim. : 800 F poss. **François CHASERET**, 19, av. du Gal. Leclerc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.38.69.01.

Ach. jx pour Game Boy Moto Cross : 800 F. **Batman, Sonic, Mario, Luigi, 1000 F**. **Julien BROUARD**, 16, rue des Rives-Thorez, Ivry-sur-Seine. Tél. : 39.91.40.52.

Ach. jx pour Game Boy Moto Cross : 800 F. **Spider-Man, Nemo, Alien, 1000 F** et (Alex Kid 4). **Gregoire VILLEUR**, 1770, av. du Luberon, 04100 Manosque. Tél. : 92.02.02.95.

Ach. Nes 1000 F. **Super Mario GP, Spider-Man, Nemo, Alien, 1000 F** et (Alex Kid 4). **Gregoire VILLEUR**, 1770, av. du Luberon, 04100 Manosque. Tél. : 92.02.02.95.

Ech. Supergrafx + 10 jx ctre Megadrive + 10 jx et 2 joys ou Superfamicom + 5 jx. **Rodolphe GUERIN**, 53, rue du Commerce, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.58.39.

Ech. Devilish et Shinobi sur Game Gear. Vte poss. Faire offre. **Patrick LOPEZ**, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51.

Ech. sur NES Link (TBE) ctre Tetris ou Dble Dribble. **Jérôme JOIGNEAU**, 64, Grande Rue, 78130 Chapon. Tél. : 30.99.86.64.

Ech. jx Megadrive ctre Gynoug ou nvtés. **Fabien DUBOIS**, 17, rue au Change, 71100 Châlons-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.

Ech. Devilish et Shinobi sur Game Gear. Cher. Pac-Man ou autres. Ach. NES + Mario 2 : 500 F. **Patrick LOPEZ**, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80.

Ech. vds sur Megad. Eswat Budokan ctre Battle Squadron, Final Blow, Verytex Heavy Unit. **Romain CARCAUZON**, 153, rue Jules-Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.

Ech. MD + 3 jx ctre SFC (Mickey, Batman, Air Diver) (SFC avec Super Mario World). **Gwenael GARDET**, La Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.73.31.

Ech. ou vds jeu Gameboy ctre Gremlins 2, F1 Race, Megaman ou Robocop. **Sabrina DEMEURE**, 6, square Alain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.16.11.

Ech. cart. sur NES off Road ctre Castlevania I ou II. **Nicolas MEYRIGNAC**, Le Bouchet, 19260 Treignac. Tél. : 55.98.08.58.

Ech. sur Megadrive nbx jx, Paris ou proche banlieue uniq. **Stéphane AUBRY**, 121, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.86.89.

Ech. S-Shinobi, Fantasia, Dick Tracy, ctre Lackers US, Celtic, El Viento et Ghouls'n Ghost. **Jean-Christophe DOURSOU**, 9, traverse Baudillons, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.07.98.

Ech. NES + 2 man. + zapper + 6 jx ctre Coregrafx + 1 jeu ou Puissance 5. **Sébastien RONDET**, 5, rue Jean-d'Arc, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.44.85.

Ech. Monaco GP ou E-Swat (jap.) ctre Mickey, World C., Italia, Shadow Dancer, Centurion, etc. **Fabien GIL**, 12, rue de la Salanque, 66370 Pezilla de la Rivière. Tél. : 68.92.04.07.

Ech. Shadow Dancer + XDR + Eswat (cart. jap.) ctre Vals 3. **Fabrice BON**, 14, allée Henri-Barbusse, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.79.75.

Ech. jx Megadrive (poss. : Ghouls'n Ghost, Golden Axe et Truxton) ctre Sonic ou Mickey. **Jim TERSOU**, Moulin de Renonville, 78550 Richebourg. Tél. : (16-1) 34.87.72.89.

Ech. NEC + 7 jx (J. Chan PC, Kid 2, Deadmoon, Final Soldier) ctre Superfamicom + Mario 4. **Stanislas SALKOWSKY**, 18, allée Hector-Berlioz, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.12.96.

Ech. Lochn'Chase ctre Batman ou Chessmaster ctre Mickey n° 2. **Alexandre HABIAN**, 93, av. Montesquieu, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.00.01.

Ech. jx Kung-Fu Kid + Lord of the Sword ctre Phantasy Star 1 ou Wonderboy 3. **Martinho ANTUNES**, 7, rue de Lille, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.49.40.92.

Gameboy ctre Lynx + jx (poss. Batman, Siderman, Ballon Kid), urgent. **Antoine POUGET**, 3, rue Cesar-Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.49.

Section 2 ctre Rescue. **Alexandre HUFFENUS**, 11, rue des Tilleuls, 67120 Duttlenheim. Tél. : 88.50.82.25.

Vds et éch. jx sur Megadrive. **Alexandre ADAMO-POULOS**, 8, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.28.38.

Ech. sur Sega Super Tennis, Black Belt, Ninja ctre Basket, Nightmare ou Monaco GP (3 c. 1). **Dalibor STANOJEVIC**, 7, rue Maurice-Bourreau, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.69.74.

Ech. sur Gameboy : Mario + Gargoyles Quest ctre Duck Tales ou Gremlins 2 ou Kwick. **Franck DU-MOULIN**, 20, rue du Capitaine PELLOT, 64100 Bayonne.

Ech. jx sur NEC (Dark Legend, Formation Soccer), etc. Ech. Fantasia sur Megadrive. **Sébastien BOUCHEZ**, 197, rue du Pisselot, 60150 Chevrecourt. Tél. : 44.76.08.74.

Ech. Atari XE + 14 jx + clavier ctre Megadrive + 2 jx. **Gilles CARTET**, Sous la Colletière, Châtillon d'Azergues, 69380 Lozanne. Tél. : 78.43.92.56.

Ech. GB Spiderman ctre jx : Qix, Burai Fighter, F1-Race, Nemesis ou Castlevania. **Guillaume AMBLARD**, Le Paradis, 18, av. du Roi Albert-ler, 63320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.45.73.

Super off road ou Skate or die ctre Batman ou Soccer. **Anthony LAVAL**, 18, rue Jean-Ligonnier, 69700 Givors. Tél. : 78.07.22.48.

Ech. jx NES (Dragon, Ninja, Iron Sword, Black Manta) ctre Super Mario 2, ou Super Mario 3. **Basil BURLUM**, 5, rue Soleil-Levant, 11800 Trebes. Tél. : 68.78.72.60.

Stop ! Ech. ou vds jx NES : 100 F pce, S. Mario 2 et Link ou ctre Punch Out, World Cup, S. Mario 3. **Davy GOULLE**, lot. La Caraussane, 3A, rue Ferdinand-Theule, 34200 Sète.

A500 ctre Superfamicom ou vds A500 : 2 600 F à déb. Tél. : Denis MAIGRET, 11, av. Jules-Ferry, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.87.62.

Ech. jx NES SMB I et II, Megaman 2, Duck Tales, Goonies, etc. (Nord si poss.). **Cyril TERRIERE**, 59, av. du Général-de-Gaulle, 59380 Bergues. Tél. : 28.68.13.11.

Ech. Punch Out et Zelda 2 ctre Simpson ou Chevalier du Zodiac sur NES. **Frédéric BARRIE**, 11, av. de Lauragais, 31320 Castanet. Tél. : 61.81.78.30.

Ech. 9 jx NCV + SMS ctre Megadrive jap. + 6 jx : Sonic et Moonwalker + 2 man. **Abdel HALLAQ**, 34, rue de la Mare. Tél. : (16-1) 43.49.46.07.

Ech. ou prête jx Megadrive. Poss. Ken, Catch, etc. **Samir TIMLAT**, 26, rue Louis-David, 62100 Calais. Tél. : 21.96.56.73.

Ech. Gameboy + 4 jx ctre 3 jx Megadrive Sega franc. **Pascal JACQUES**, 6, rue Général-de-Gaulle, 77164 Ferrière. Tél. : (16-1) 64.66.03.89.

Ech. Shadow Dancer ctre John Madden ou M Resistance ou Last Battle ou vds 300 F + Pro 2. **Sébastien LACOSTE**, 29, rue Marcel-Lecat, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 39.64.73.62.

Ech., vds, ach. jx sur Megadrive, Super Famicom, Gameboy + vds jx NES : Zelda 1, 2, Mario 2... **Marc PETITIER**, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 77.50.84.73.

Vds ou éch. Supergraphix + 5 jx TBE : 2 500 F ou ctre SFamicom + jx. Vds STF : 1 000 F. **Boun Ma PHONESAVANH**, 132, rue Amelot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.50.02 (ap. 19 h).

Megadrive fr. (ss gar. 7 mois) + 4 jx + 2 man. (Pro 2), val. : 2 700 F ctre GT Turbo seul. **Benoit ELION**, 61, allée Galilée, 93120 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.02.25.89 (ap. 19 h).

Ech. ou vds jx pour Megadrive fr. et jap. : Truxton, E-Swat STE et of Rage, Elemental MST. **Victor NGUYEN**, 17, allée des Pavillons, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.50.15.24.

Ech. sur Megadrive Alex Kidd in Enchanted Castle et Street of Rage. **David FERREIRA**, 116, rue Juilles-Vernier, 92120 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.42.95.19.

Ech. ou vds jx Nintendo : Rygar, Kid Icarus, Protobot, Super Offroad, Robowarrior, RC Pro am. **Laurent STEENKISTE**, 2, rue Claude-De-Bussy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.93.84.

Ech. Megadrive + 4 jx (Phantasy

NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Avez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la carte, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



TYPE DE JEU



Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En



EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS

PRIX : D

DISPONIBLE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTIONS CONTINUES : 1-5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 91%

le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%

Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%

Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%

Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%

Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%

L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%

Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

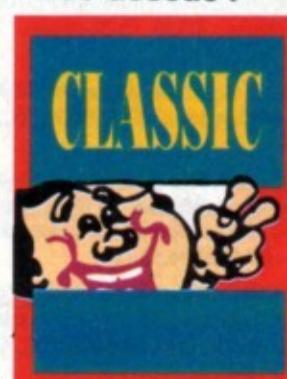
12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



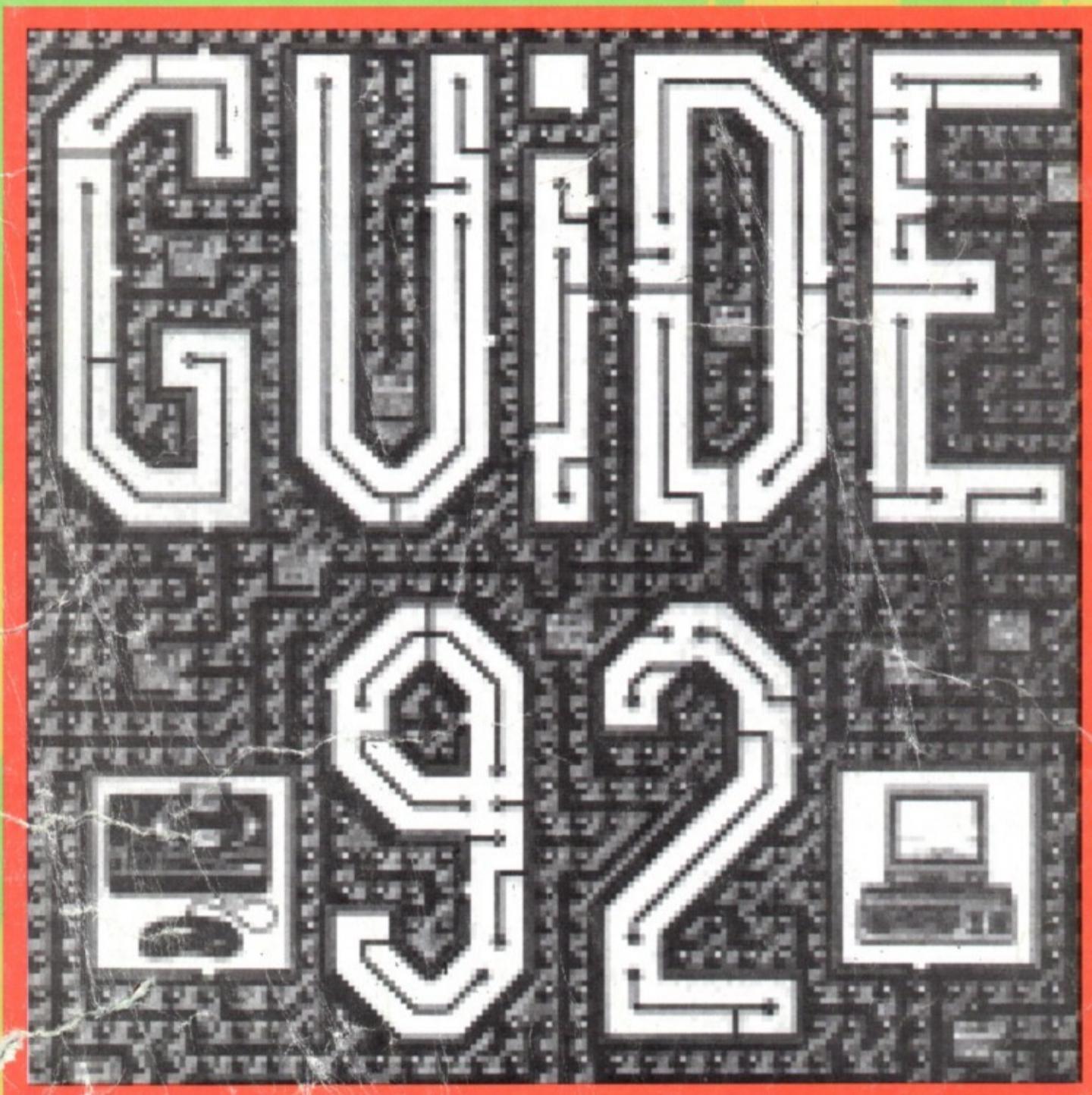
CLASSIC



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux, plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous n'avez pas encore, vous

NE MANQUEZ PAS !!!
LE GUIDE 92 TILT/CONSOLES +
ET LES TILT D'OR/CONSOLES + 91



TILT D'OR / CANAL + 1991

Les 20 meilleurs jeux du monde plus ceux que vous avez élus

BANCS D'ESSAI

Les nouveaux PC face aux Atari ST et aux Commodore Amiga

MATCHS COMPARATIFS

La Super Famicom contre la Megadrive, la Supergrafx et la PC Engine Duo

PORTABLES

La Turbo GT opposée à la Game Gear, la Lynx et la Game Boy

8 BITS, QUE CHOISIR

Nintendo ou Sega ?

TOUS LES JEUX DE L'ANNEE AU TILTOSCOPE

50 JOYSTICKS AU BANC D'ESSAI

ET TOUTES LES ADRESSES UTILES

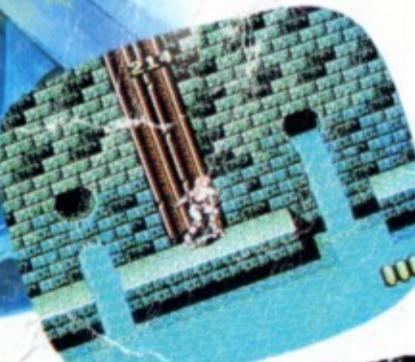
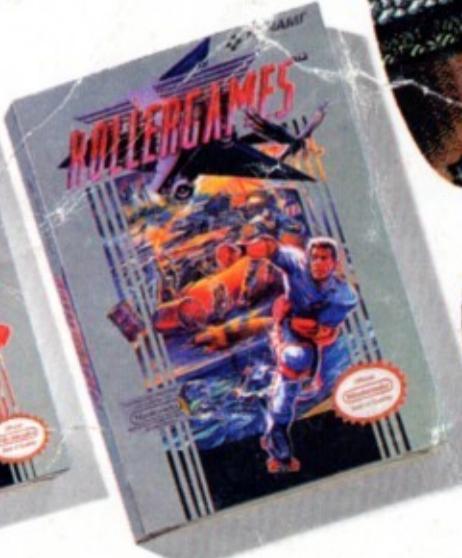
ROLLERGAMES™

Course poursuite effrénée sur rollerskates

Les Roller Games sont les jeux préférés du XXI^e siècle. Mais les membres criminels de V.I.P.E.R. veulent s'emparer de l'argent attribué au Prix Mega. Ils kidnappent Emerson, l'organisateur des Roller Games. Trois équipes de patineurs à roulettes entament la poursuite et pourchassent les gangsters à travers toute la ville.

Roller Games voici des jeux passionnantes de KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Top Gun – The Second Mission et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!



KONAMI

PALCOM



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)